THE KING OF POCKETGAMES

掌机王

第七辑

VOL. 7

UCG

THE KING OF POCKETGAMES



青海人民出版社

ぼくじょうものがたり

牧場物語

ミネラルタウンのなかまたち

for ガール



掌机王

（第七辑）

游戏机实用技术杂志社　编



青海人民出版社

前言

红色的圣诞帽，绿色的圣诞树，霓虹灯闪烁的夜空中弥漫着醉人的酒香……又是圣诞了。一年中最企盼的就是这一段日子，越来越多的节日就像高速公路上的一个个出口，结束一路狂奔的节奏，给自己狂喜的理由。

Merry Christmas and Happy New Year，真舍不得2003年就这么过去，2003年对于我们来说肯定是不平凡的，通过努力我们取得了一些令自己感到自豪的成绩。我们可以肯定地告诉大家，即将迎来的一年又将是你们值得期待的一年，《掌机王》将在新的一年里以全新的面貌出现在大家面前，我们请大家对《掌机王》报以更高的期望，希望各位读者以后能更加愉快地同《掌机王》一起健康成长。

愿新年带给你和你所爱的人许多美好的事物和无尽的祝福！

LIKY



通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 《掌机王》收
邮编：730000 Email：pocket@ucg.com.cn

掌机王 第七辑 CONTENTS 目录

THE KING OF POCKETGAMES

索引

GBA

L.O.D 豪翔传 崩界轮舞曲	155
ORIENTAL BLUE 青之天外	154
ZOOO	12
波斯王子 时之砂	8
超级马里奥 A4	140
超级街霸方块 II TUBRO	152
古惑狼赛车	154
光明之魂 2	132
海贼王 棒球进行曲	4
火影忍者 木之叶战记	155
口袋妖怪 火红・叶绿	2
龙珠 Z 舞空斗剧	3
马里奥高尔夫 GBA 之旅	6
马里奥和路易 RPG	155
模拟人生 山谷度假	10
魔兽使	7
世嘉游戏合集	155
网球王子 2003 火红／冰蓝	99
银河战士 融合	122
勇者斗恶龙 旅团之心	144
指环王 国王归来	128、154

WSC

RIVIERA 约束之地	111



新作介绍 2

2 口袋妖怪 火红・叶绿
3 龙珠 Z 舞空斗剧
4 海贼王 棒球进行曲
6 马里奥高尔夫 GBA 之旅
7 魔兽使
8 波斯王子 时之砂
10 模拟人生 山谷度假
12 ZOOO

专题报道 22

15 实话实说 II SP 周边推荐篇
22 硬件发烧馆
24 GBA 电影卡抢鲜测试
28 手机娱乐世界越来越精彩 “掌中仙境”手机游戏介绍
36 掌机汉化游戏介绍第 5 弹
40 勇敢的心——国内 GBA 开发工作室“混沌星辰”介绍
43 年末 GBA 软件盘点
48 游戏汉化基础教程（一）
57 早熟的手掌机——GAMEGEAR（下）
60 BEN 的掌机世界
74 掌机演义
88 流金岁月——GB 游戏怀旧长廊 VOL.3

攻略风暴 99

99 网球王子 2003 火红／冰蓝
111 RIVIERA 约束之地

研究中心 122

122 《银河战士 融合》1%收集率研究
128 《指环王 国王归来》研究心得
132 《光明之魂 2》角色技能分析报告
140 《超级马里奥 A4》研究集锦
144 《勇者斗恶龙 旅团之心》二、三周目研究
152 《超级街霸方块 II TUBRO》全隐藏要素详解
154 火热秘技
156 风靡全球的《口袋妖怪》网络对战系统

167 GBA 日版游戏最强年鉴 Vol.4

掌门人 185

185 掌门人
188 交流空间

掌机王自由谈 191

191 《ADVANCE WARS 2》与兵法
193 GBA 上的翘楚之作——《马里奥和路易 超级明星传说》
196 大家来找碴——《晓月圆舞曲》无责任乱谈
198 《口袋》情结
200 怀旧玩家的礼物——《超级马里奥 A4》

201 GBA 日版游戏发售表

202 画廊——SP 大换装

口袋妖怪 火红·叶绿

口袋妖怪 火红·叶绿	NINTENDO	RPG
ポケットモンスター ファイアレッド·リーフグリーン	预定2004年春	日版
1~2人 / 自带记忆功能	容量未定	各4800日元
对应GBA专用通信对战线、NGC-GBA专用通信线、红外通信端子		

GBA

文：阿修罗

相信大家早就知道了妖怪软件“《口袋妖怪》系列”的元祖《红·绿》将在明年春天推出重新制作的GBA版本。大概不少玩家会认为任天堂这是在炒冷饭吧！不过事实绝非如此！这次的重制版无论是在画面还是在系统上都有了相当大的进化，就像NGC上重新制作的《生化危机》一样，玩家绝对可以放心地把它当作是一款全新的作品来看待！下面就让我们对这款不久以后就要到来的作品做一个简单的介绍吧！



女主人公登场

在原《红·绿》版本中，玩家能够选择的只有男性主人公一个，虽然有对手角色，但那是无法选择的！这一次的重制版中，不仅男主人公的造型经过了重新绘制，还专门增加了女性主人公，让玩家能够有更高的投入度。不过目前还不太清楚女主人公在游戏中的地位，是不是只是男性主人公的替换角色，还是和《红宝石·蓝宝石》一样是主人公的对手角色，这一切都要等待任天堂公布进一步的消息才行！



故地重游



重制版的基本流程和《红·绿》是一样的，所以我们又回到了阔别已久的カントー地方，我们遇到的都是熟悉的人，捉到的都是熟悉的妖怪。曾经在GB版7作《口袋妖怪》游戏和动画版中都扮演着重要角色的大木博士这次自然也会登场。不过相信最让玩家心动的还是那些未能够在《红宝石·蓝宝石》中登场的经典妖怪！包括妙蛙种子、杰尼龟和小火龙这3只主角妖怪在内，《红·绿》中所有的妖怪都会在重制版中登场，而且本作可以和《红宝石·蓝宝石》通信、交换妖怪，所以不管是《红宝石·蓝宝石》还是新作的玩家都有机会收集齐到目前为止的所有口袋妖怪！



新周边诞生



GBC时代的《口袋妖怪》借助主机自带的红外线通信功能使得游戏产生了更加丰富的变化，可是到了《红宝石·蓝宝石》却因为主机没有红外线通信功能而缺少了很多乐趣。现在，任天堂决定在《火红·叶绿》的软件中同捆GBA的新周边“红外线通信端子”，在保持售价不变的基础上，让玩家可以使用新周边体验到无线通信的乐趣。相信除了在对战的时候会用到红外线通信端子，游戏中还会有很多利用这个端子的地方，不过到目前为止厂商依然没有公布太多消息。





龙珠Z 舞空斗剧		BANPRESTO	FTG
GBA	DRAGONBALL Z 舞空斗剧	2004年春季发售	日版
	游戏人数未定　记忆要求未定	游戏容量未定	价格未定
	对应周边未定		

文：LIKY

DRAGONBALL Z



GBA上已经有3款《龙珠》的游戏了，不过这3款游戏全都是由欧美公司ATARI负责制作的。不久前刚推出的那款对战型的《龙珠Z对决》不知道大家玩过没有，LIKY倒是玩了一会儿，那手感简直让人吐血啊，不说它了，我们还是来关注一下又一款对战型的《龙珠》游戏吧，这次可是完全由日本厂商BANPRESTO负责制作的哦。BANPRESTO曾有过制作街机版《龙珠》的经验，相信这款由他们制作的GBA版《龙珠Z 舞空斗剧》会给我们带很多惊喜。

人气漫画《龙珠Z》再次登陆GBA，原汁原味日本厂商倾力制作

游戏的剧情将会贯穿动画版《龙珠Z》的故事主线，从拉蒂兹到达地球、悟空与之展开殊死决斗开始一直到最后魔人布欧的出现，其间众多的角色都会在游戏中出战，登场人物的阵容非常庞大哦。游戏的系统目前还没有太多细节，但从已公布的这几幅画面不难看出，角色都有了等级的设定（即LV），这么说来游戏将会具有养成的概念，随着战斗的进行，角色的能力会得到提升。另外从画面中还可以看出，这次会有组队战的设定，可以进行3对3的对决，相信战况会因此而变得更加激烈。



▲3人组队战的出现是不是会让传说中的"合体技"成为可能呢？



▲贝吉塔VS.孙悟空——两位赛亚人的对决。



▲以不同的人物来展开完全原创的剧情吧。



▲贝吉塔在施放"最后的闪光炮"。

ONE PIECE ゴーイングベースボール 海賊野球 BASEBALL OF ONE PIECE

海贼王 棒球进行曲	BANDAI		SPG
GBA	ONE PIECE GoingBaseBall	预定 2004 年 3 月	日版
	人数未定 / 自带记忆功能	卡带容量未定	4800 日元
	对应通信对战		

文：猫太

棒球。一种非常热血的运动。《海贼王》。一部非常热血的漫画。如果把两样东西加在一起的话，大家会认为结局是什么呢？今天猫猫并不是在这里搞笑，也不是在这里和大家玩猜谜游戏，因为刚才所讲的两种东西真的结合在一起了。不是用棒球棒击球，而是使用拳脚刀剑把球打出，不是用单手把球接住，而是用几只手接球，光是想到这些有趣的要素就能让人兴奋起来。那是什么？那就是以下我们要介绍的GBA新作——《海贼王 棒球进行曲》。





最强海贼队伍介绍

本作和漫画原作一样，每个在漫画中登场的重要角色都会在这里出现。而且每个人都身怀绝活，能力各异，实在是让人不敢想象本作的质量。废话少说，以下就开始介绍我们那只正义的海贼队伍吧！



原作《海贼王》的主人公。梦想要成为海贼王的他拥有一颗能说服任何人的心。小时候由于不小心吃下了“恶魔果实”变成了橡皮人，但也因此不能泡在水里。在本作中并不使用球棒，使用伸缩自如的手臂把球打出。



为了儿时死去的青梅竹马，目标要成为世界第一剑豪的三刀流达人。在比赛中也可以用剑将球打出，有时更可以同时使用 3 根球棒击球，增加击球的范围。



她的梦想是要绘画出全世界的航海地图。童年时一直被鱼人困在小屋强迫画航海地图，不过最后也因为这样学得了一身偷东西的本领，自称“专业的海贼小偷”。得意技是棒棍，看来击球对于她来说是强项哦！

3种击球术

在前言中已经提到了每个角色都拥有多姿多彩的特技和必杀技。有看过漫画或动画的玩家都应该知道原作的技能种类吧！在这里你可以把这些技能用在球场上，光是想想就觉得兴奋。以下是游戏中全角色通用的3种打击术，看完后你会发现原来棒球是可以这样打的。

爆发



▲橡皮拳击球！

运用角色自身能力的打法，在球飞到来之前的一瞬间按下R键发动，这样一来就可以增加角色打击力量，把球打得更远了。

必中



▲其实就是把武器强化的技能。

所谓必中，就是指在球飞到来之前的一瞬间按下L键发动技能，这样就可以把击球的目标扩大，更容易打中。

必杀技



▲不知道每个角色是否只有一种必杀技呢？希望有更多的变化。

在球飞向击球手的某一瞬间，会出现一个叫“JUST TIMING”的时间段。在这一瞬间内按下打击键就可以发动必杀技。每个角色的必杀技都有不同，非常华丽。

多彩的地图



在游戏里，并没有什么正式的棒球场。所谓的“球场”，都只是一些原作中出现过的地方，比如像沙漠、雪地等场景。在这些场地还布满了机关，让整个比赛变得更加有趣。



罗宾



一直在寻找《真历史文本》的考古学者。手部可以穿越任何地方攻击，也可以变出无数的手臂攻击敌人。拥有这种能力的她做捕手或者外野手应该会很称职。

乌索普



目标要成为勇敢的海之战士的少年。性格非常软弱，从小到大都以说谎为乐趣。得意技是射击，就算是一个针孔大小的洞也能100％命中。看来与命中有关的位置会比较适合他。

山治



为了要一睹传说的“蓝海”而出发冒险的好色厨师。他的腿技非常厉害，在本作中不必使用球棒，像踢足球那样直接使用腿技把球击出，看来非常好玩的样子。

乔巴



拥有丰富医学知识的小鹿。为了要看清这个世界而跟随了路飞外出冒险。身材矮小的他可以通过吃药来强化各项能力，但不知道在本作中能不能使用药物呢？

文：沙罗

マリオゴルフ GBAツアー

让所有“《马里奥高尔夫》系列”的FANS翘首以待的系列新作终于登陆GBA了！除了系列每作固有的故事模式外，还增加了能够培养并提升角色能力的RPG育成要素。

马里奥高尔夫 GBA 之旅		任天堂	SPG
GBA	マリオゴルフ GBAツアー	预定 2003 年冬发售	日版
	1～4 人 电池记忆	容量未定	价格未定
	对应通信对照线		推荐玩家年龄：全年龄

主人公是尼尔和艾拉



尼尔

玩家在开始故事模式后，会从图中这两位主人公中选择一位来进行游戏。而没能被选上的那位主人公，会作为强力的旅伴登场！



艾拉



▲玩高尔夫并不是这个游戏的全部，享受故事模式也是游戏的一大乐趣。

2种打击会高尔夫更加有趣

关于击球的操作有两种——不容易击出“MISS SHOT”的“简单击球”和适合于上级者使用的“技术击球”。玩家是菜鸟也好是达人也好，有了这两种击球分类后，相信一定会简单地体验到游戏的乐趣吧。

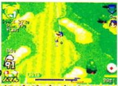
简单击球

只需要按两次A键，就可以轻易将球击出。不过球飞出的距离，就要看玩家所用角色的能力了。

技术击球

在配合A、B这两个按键后，可以打出高速的旋转球。常玩高尔夫游戏的玩家，相信是不会对这个陌生的吧。





熟悉操作前先试这个吧！



使用旋转球打出高速球吧！



对战时的情况

在使用通信对战线的情况下，大家可以见到观众给各个角色加油或是喝倒彩的情况。只要玩家愿意，还可以事先输入一些嘲笑或加油的台词，以便在比赛的时候能够使用。



◀嘲笑对手也是对战的一种手段！在对战的对手进行击球的时候，不断利用嘲笑的言语向对手施压！



▲台词可以自由地输入。大家想要别人的加油，还是别人的嘲笑呢？

文：邪恶天使

魔兽使	ERTAIN/Think and Feel		SLG
GBA	モンスターサモンナー	预定 2004 年春	日版
	1～2 人	自带记忆功能	容量未定	5800 日元
	对应 GBA 专用通信对战线		对应玩家年龄：全年龄

魔兽使

最近的怪兽游戏可是越来越多了啊，这不，又有一款以召唤怪兽为主题的游戏新鲜出炉了。从画面上看这个游戏在画质上很不错啊，色彩鲜艳、明亮很容易吸引眼球。战斗方面采用的是真实时间制，呵呵，只希望到时敌人的AI高一点，游戏速度快一点了。

游戏的主人公是一名想成为魔兽使的少年，但他的目标并不仅仅如此，他还想成为站在魔兽使金字塔顶端的那个人——召唤领主！少年能否实现自己的梦想呢？（众编：废话！不能实现梦想这游戏还玩个鬼啊！）



▲所谓魔兽使就是能够召唤魔兽的人，而在魔兽使中，最被人们所尊敬的就是“召唤领主”。



▲除了魔兽使还有许多角色登场，他们到底与主人公有什么关系呢？



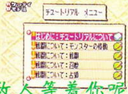
◀在世界地图画面，玩家可以编成手中的魔兽山札以及进入教学模式进行练习，在战斗之前可要好好准备一番才行。

地图构成非常丰富





▲雪山、岩浆地带，该游戏给玩家准备了多种多样的地形。既然有地形，看来怪兽们应该有自己适应的地形属性，到时地形影响肯定是要考虑的因素了。



到底有什么样的敌人等着你呢？

100种以上的魔兽登场！

在山札的编辑画面中可以编成战斗中所需要的魔兽。在这里，魔兽的攻击力、体力等数据都记载得很详细，玩家可以在这里熟悉掌握各种魔兽的能力，以便于组合一副强力的山札来进行战斗。除此之外，召唤所需要的点数也会显示在山札编辑画面，这样一来也方便了玩家如何进行魔兽的配置组合。



到底你会选择哪一只魔兽呢？

▶使用通信对战线的话，就可以用收集到的魔兽与朋友的魔兽进行对战，不过是否能进行通信交换，目前还不得而知。



▶魔兽的种类可以通过在战斗中进行捕获来增加，所以在战斗中看到没见过的怪兽就把它给抓过来吧，但条件是什么呢？难道是将其HP减至一定值一下，然后再围住？（沙罗：这不是《SD高达》！）



"很多人认为时间是一条河流，只会永远朝着一个方向流逝。但是我曾经见到过时间的真实面目，我可以告诉你，他们都错了——时间其实就像暴风雨中那变幻莫测的海洋。我先介绍一下我自己，我有着高贵自豪的血统，我父亲就是伟大的波斯国王沙拉曼，我是波斯的王子。请坐，耐心听我说下去，我会告诉你一个你从来未曾听说过的故事。"



PRINCE of PERSIA THE SANDS OF TIME

波斯王子 时之砂		UBI SOFT		ACT
GBA	PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME	2003年11月14日		欧版
	1人	自带记忆功能	60M	29.99 欧元
	对应NGC-GBA专用通信线			

早年曾在个人电脑上大红大紫的横版动作冒险游戏《波斯王子》在今年于UBI SOFT的手中复活，于年末同时推出Xbox、PS2、NGC的家用版本。在开发家用版本的同时，UBI SOFT当然也没忘了在GBA上对《波斯王子》进行一番新的演绎——采用21世纪的2D动作冒险游戏制作理念制作出来的《波斯王子》除了能够在画面、音乐上有更好的表现之外，新的《波斯王子》是否能够继承该系列一贯独特的游戏风格呢？

虽然由于机能的限制，GBA版在交待故事上只是采用了传统的图片+字幕的表示方法，但是本作的剧情在大体上与家用版本是一致的，同样是由该系列的生父——Jordan Mechner亲自撰写的剧本。虽然故事方面并没有太多亮点，但是在具体剧情的设定上却利用了"控制时间"这一点，王子从一开始对法拉的敌对到信任继而慢慢地爱上她，这一切都是在他们一路上并肩作战互相协作之间产生的。而在最后，失去了法拉的王子万念俱灰，惟一能挽回一切的办法就是将匕首插入沙漏让时间回到了整个故事的开头：战争还没有开始，法拉公主还在睡梦中，等到王子出现在她面前的时候，她甚至不知道这个人就是曾经为她坠入爱河的男子。所有的事情除了王子之外，没有人知道发生过什么。结局对于王子来说并非美妙，虽然挽救了自己爱人的生命，但是也同时失去了她的爱。这个并非完美但却是最好的结局说明了一件事情：时间也许可以倒流，但是失去的却不能挽回。

● 游戏上手指南

十字键	控制角色的动作
A键	跳跃
B键	攻击
L键	时光倒流（得到匕首后）
R键	吸取特定敌人的飞行道具（得到相应能力后）

●向前翻滚：↓+A，距离较长，可以用B键取消，初期就有的能力。

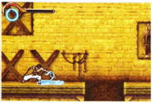
●二段跳：在空中可以再进行一次跳跃，这样就能够达到更高的地方，达成条件后取得该项能力（Scroll of Air Jump）。

●蓄力：长按B键。能够砍坏一些木头门从而前往新的地点，达成条件后取得该项能力（Scroll of Fury）。

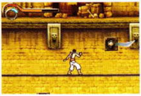
●三角跳：对着墙跳跃时按紧A键可以进行三角跳，达成特定条件后取得该项能力。











●击倒沙化的怪物之后一定要靠近它紧按B键将怪物彻底消灭掉！同时还能够增加沙化槽。

●在横杆按住↑再进行移动才能够保持平衡。

●得到Scroll of Walling的能力之后就可以在垂直的墙上做短暂的跑动。跑动过程中可以进行跳跃。

●得到Scroll of Gathering这个能力之后就可以在特定的地点重建断掉的桥梁。方法是按紧B键。

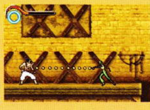
●对于某些在断崖之外的特殊道具，可以先勇敢地跳下去得到这个道具再使用时光倒流的能力安全返回。

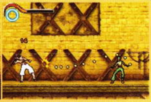
●与家用版不同的是，GBA版是可以使用女主角法拉的！在特定的剧情下玩家需要同时控制波斯王子和法拉两人交替进行游戏。切换角色的方法是按选择键（Select）。

●得到能力Scroll of Absorbtion之后，在对付一种会吐光球的“面具石像”时，可以按紧R键先将对手的光球吸收过来，再看准时机按B键发射出去。

●紧按R键能够定向移动，在战斗时比较有用。

战斗





与以往系列作品不同的是本作强化了战斗方面的制作，游戏中有数量众多的敌方角色，有人形敌兵也有怪兽。如果不了解敌人的行动规律，还是比较头痛的。人形敌兵的共同弱点就是“背面取”，即想办法绕到他的身后再攻击。在游戏中登场的大部分敌人都可以利用这个方法来干掉，不过还是有例外的：有一种拿长枪蓝衣敌兵你是无法从他头顶上跳过的，他会拼命挥舞着长枪向你逼近，并且攻击力也非常高！你必须在他逼近之前不断地原地垂直跳跃，引诱他将长枪扔向天空，这时你就可以趁着他手无寸铁的机会狠狠攻击他！此外还有一种能够飘浮在空中的胖子魔术师，普通的大刀攻击他是无效的，而是要将他发出的光球打回到他的身上，才能够对他造成伤害。

BOSS战





游戏中一共出现了两个BOSS，分别是一只巨大的长着翅膀的神兽，另一个就是游戏的最终BOSS维齐尔。玩家要与这两个BOSS分别交锋三四次才会最后分出胜负。而每次战斗的基本思路都是相同的：在BOSS战时只有在发动了时之砂的情况下才有可能伤害到BOSS，而在没有发动时之砂的时候攻击BOSS只会增加沙化槽（发动时之砂之后会慢慢消耗沙化槽），所以就形成了“在攻击到BOSS的同时轻点L键发动时之砂以节省沙化槽”这样的战略。神兽的行动是有规律的，在熟悉了它的行动规律之后就能够找到击败它的方法了。



至于维齐尔，在最终战时他会在火圈保护下发不同颜色的火球来攻击波斯王子，我们需要做的就是看准机会将与环绕在维齐尔周身的火圈相同颜色的火球打回去，这样就可以破坏维齐尔的防御！接下来维齐尔会有一小段硬直时间，玩家可以用蓄力攻击的方式以取得最大的伤害值，胜利就在眼前！

模拟人生 山谷度假	Electronic Arts	SLG	
GBA The Sims BUSTIN' OUT	2003年12月2日	美版	
1人	自带记忆功能	128M	29.99美元
对应NGC-GBA专用通信线		推荐玩家年龄：全年龄	



大名鼎鼎的“《模拟人生》系列”想必就不用多加介绍了吧，如今我们能在GBA上体验到系列的乐趣了。下面为该系列入门的玩家提供一个指引。

《模拟人生》顾名思义就是在游戏中模拟真实生活中的所作所为，随着时间的流逝，让自己增长各方面的能力、与周围的人们增进友谊，最后达成通关条件。关于通关条件，系列不同作品各有不同要求，但大多是比较温馨或者比较滑稽的，本作的最终目的嘛……呵呵，想不想离开地球呢？我直接在这里公布结局就没多大意思了，还是留给玩家通过下面的入门指引自行探索吧！



主角接到哈西德叔叔（hayseed有干草屑的意思）的邀请信，要到模拟山谷去度过暑假。叔叔说这里虽然比不上模拟城市那么庞大和发达，但人口不少，而且大家都很友好，于是主角就乘车来到了这里。

进入游戏之前

初始选单

初始选单包括四项：开始游戏、读取进度、设定和NGC联动。其中设定包括事件音量、音乐音量和语言设置。





人物选择及设定

玩家可以为选择的角色命名。然后确定人物性别和肤色、服饰细节。最后是分配初始点数。初始提供的点数一共有25点，可以分配到五个不同的项目中，这些数值的高低会在游戏中起到一定的影响。平均分配是不推荐的，人总有优点和缺点嘛！这五项分别是：脏乱——清洁，害羞——善于交往，懒惰——勤奋，严肃——顽皮，卑劣吝啬——正派大方。具体分配方法玩家可以根据自己的人品来设定。（笑）







进入游戏



游戏画面下方的长条状态栏表示希望进食、淋浴、睡觉、交谈、休息、排泄、看电视以及回家的欲望程度，玩家可以根据不同状态条反馈的信息来确定主角的行动。

对话

游戏主要是完成各种由对话获得的任务以推进剧情，注意对话时不同的选择项会引发不





同的事件，而且更可以影响到好感度。初始的任务之一便是与叔叔的好感度达到30以上（左边的那个"高度计"代表好感度，初始值在25，让它提升5个点即可），其实叔叔还是挺善良的，很容易被蒙蔽，不过并不是所有人都像叔叔这么好说话哦！

游戏菜单



按下SELECT键会出现设置选单，其中包括地图、物品目录（包括器具、饰品、电子产品、家具、娱乐用品等等）、工作单、选项、存档和退出游戏。

按下START键可以看到人物菜单，L、R键翻页。第一页是当前任务，游戏开始时同叔叔对话后得到两个任务，第一是讨好他，好感度要超过30，第二是将家庭相片薄找到交给叔叔（需要在对话中选择，而非在物品栏中使用）。第二页是详细状态栏，包括主角认识的朋友的信息，当然眼下就认识叔叔一个人，将来会结识一位好姑娘的，相信我……根据介绍来看，这个叔叔与父母的关系好像有点诡异，不过他既然"warm"而且"frendly"，咱们也就不想那么多了。第三页相当于物品箱，很多物品可以被收到物品箱里（按A键调查然后选择put in pocket），大件家具也不例外，如果玩家的人品不是很优秀的话……其实嘛，赚钱不难。







初始目标



▲现在按下A键就可以将沙发放进口袋里（汗）……当然也可以选择在这里休息，只是别忘了时间一直在流逝。

开始在叔叔的模拟山谷农场干活之前，玩家需要完成一系列的任务，大致的流程如下：

与叔叔的好感度达到30——将家庭相片薄交给叔叔——吃饭，睡觉，淋浴，享受一下生活——将木公鸡、损坏的电器家具搬运到叔叔的仓库——把损坏的电器修好——修理拖拉机。入门之后游戏会很简单，其实在任务菜单中玩家可以很明确地找到当前应该做的任务，希望大家玩得开心，早日通关！



▲目前主角所在的地方就是著名的"钟楼"（Clock Tower）了！

系列简介

"《模拟人生》系列"游戏在全球的销量截至2003年初已经达到了2400万套，是PC平台最成功的系列游戏之一，几乎可以说是PC上惟一没有血腥、暴力或战争因素的高销量作品系列。游戏制作人员的态度也相当认真。为了让该系列趋近真实，他们进行了许多的实际研究工作，阅读了大量关于体系结构、人类心理学、文化交流甚至建筑理论和宗教等书籍。该系列的主设计师Will Wright曾说，我们的作品的引擎最大挑战在于如何令角色的举止行为可信且合乎常理，如何把大脑中幻想的东西（尽管很平常）在电脑里变成真实的，这才是最困难的地方。玩家在游戏中可以最大程度地享受虚拟的真实生活，发展各类技能（比如烹饪或政治），可以自由选择自己的爱好，体验模拟的爱情甚至结婚生子和扶养子女的过程。在这个系列的游戏中，我们可以体会到以往游戏里没有过的新的角色演绎的感觉。如今"《模拟人生》系列"逐渐向TV平台移植，GBA也没有例外，希望广大TV玩家和掌机玩家能够有机会尝试一下这个PC平台的佳作。

文：胜负师

ZOOO		SUCCESS	PUZ
GBA	ZOOO	2003年10月31日	日版
	1人　自带记忆功能	32M	4800日元
	无对应周边		



可能各位玩家还记得胜负师曾在UCG的“游戏立方”栏目中介绍过一个非常有趣的FLASH益智游戏《动物园管理员》，这款由ROBOT小组开发的小游戏在日本一经推出就一直高居FLASH游戏排行榜的榜首，而最近居然可以在GBA上玩到该作的加强版，真是让人十分意外。这个名为《ZOOO》的加强版移植自JAVA版本，在画面上虽不算精细，但更丰富的模式与更便利的操作（十字键操作并不比鼠标慢多少）使GBA上又增添了一款休闲极品。快来吧！可爱的动物们正在等着你呢！

模式解说

基本操作	
十字键	光标移动
A键	决定／取消
B键	使用双眼镜
START	暂停／菜单

“《动物园》系列”的整体架构和基本玩法参照的是在欧美十分流行的益智类游戏《魔法宝石》(COLUMNS)，只是将图标变成了滑稽的动物方块，从而将原本的美式奇幻风格改成了更易被亚洲玩家接受的日式可爱风格，而且也更受女性玩家的青睐。建议各位男性玩家将此游戏推荐给自己心仪的MM，应该会有不错的效果。

(1) 基本规则 ZOOO

尽管还是“COLUMNS LIKE”型的游戏，但基本规则多少还是有些改变。画面的中央是一个8×8小格的正方形，每个小格中都有一个动物



方块。方块共分8种，分别为：猩猩（红）、熊猫（白）、长颈鹿（黄）、河马（紫）、大象（蓝）、鳄鱼（绿）、狮子（橙）、兔子（粉红），兔子并不是每关都有的。玩家可以用光标点击画面中任何一个方块，(在同一位置按A键为取消）然后可以用与横、竖临近一格的方块交换位置，但必须使3个以上同样的方块排成一行或一列才可交换，同时这些方块就会被消去，不然交换的方块又会回到原来的位置。消去方块后的空位会由上方落下的方块填补，(也就是说画面中永远都是64个方块）如果此时又有3个以上同样的方块连在一起，那就可以形成连锁。画面下方有一个时间槽，会不断减少，时间槽减完时就GAME OVER了。在消去方块时会回复一些时间槽，如果是连锁的话，回复量会比较大。

(2) 特别说明 ZOOO

LEVEL UP： 游戏采用的是等级关卡制，只要满足一定的条件（通常是消去一定数量的动物各N只），游戏等级就会上升，时间槽会大幅回复，同时方块会全部随机重置，而得分标准与时间槽的减少速度都会有所增加。

特殊方块： 游戏中有一种出现几率很小的特殊图标，它会不停变换，点击后便会停止闪动，而此时会将画面中所有与之显示相同的图标消去。在游戏后期，特殊方块很可能是玩家的救命稻草，一定要好好利用。

NO MORE MOVE： 当无论怎么交换位置都没有可以消去的方块时，画面中就会出现“NO MORE MOVE”的字样，而所有的方块都会被替换掉。

双眼镜： 虽然名字比较古怪，但实际上就是帮助道具，按B键就可以使用。使用时画面中可以移动后消去的方块处就会有提示。双眼镜在游戏开始时一般是2个，取得一定的分数后会增加，但上限仅为3个。







(3) 计分方法 ZOOO

《ZOOO》最大的乐趣应该就是挑战得分了，而本作的计分方法较前作有较大的修改。在不同等级或模式的关卡下，每个方块都有一个基础分，这里设为N，一行消3个时就是N×3，一行消4个时就是N×6，如果是5个那就是N×10，特殊方块的得分是N×消去方块的个数。我们再设连锁数为C，那么连锁时的得分就等于“行得分×2^{C-1}”。补充说明一下，只有在上



▲时间仅过了一秒钟，得分就增加了14万多，最后一个连锁居然得了64000分！这才叫“一秒钟几十万上下”啊！

方有方块落下时再消去的方块才计算连锁数，如果是同时消去了多行方块，其得分只按照同一个连锁下所有消去的行得分的总和来计算。

每关一开始可以看到一个红色框中有“LUCKY ‘某种方块’”的字样，而这种方块就是幸运方块。只要是消掉幸运方块得分都会以2倍计算，如果在后几关，搞出一个四五连锁而且消的是幸运方块，那可就发达了！幸运方块的另一种计分是在通过了某些结算关卡之后，每个幸运方块都会按照一定的分值计算奖励分，同时带有奖励的还有所剩双眼镜的个数。结算关卡根据模式而定，以下模式解说中会提及。



在每次LEVEL UP也就是过关时会有一定的得分奖励，分值的高低似乎与完成本关的时间长短成反比，与选择的难度高低成正比。就连出现NO MORE MOVE也会有奖励分，而且还会回复一些时间槽呢！

模式解说

《ZOOO》的基本规则与操作都十分简单，极易上手，当然也有着PUZ游戏易学难精的特点，而丰富多彩的模式更使游戏变化多端、乐趣无穷。游戏共分5个模式，玩法上均有很大的不同，适合玩家在不同场合与环境下的游戏需要。在讲模式之前先说一下难度的选择对得分的影响。选OPTION的第一项时，显示的选项为绿色就是“简单”难度，青色是“普通”，而粉红色是“困难”。虽然难度越高时间槽减得越快，但在LEVEL UP、NO MORE MOVE以及结算时的奖励分标准也有明显的差异，基本上普通是简单的2倍，困难是简单的3倍。所以要追求高得分的话选困难才是“王道”。



通常模式 NORMAL

与《动物园管理员》的玩法基本相同，也就每关都有一个标准数量，当消去的每种动物数量都大于等于这个标准时便可过关。但为了配合掌机的特点，这次通常模式的关卡是有限的，在简单、普通、困难难度下分别是20、20、25关，而结算关卡分别为10/20、10/15/20、10/15/20/25。显然，难度越高结算次数越多，就更容易制造高分。另外，多消幸运方块也是这个模式得分的要领之一。

生存模式 TOKOTON

这个模式的规则有些骇人听闻，那就是某种动物消去100只才会进入下一关！事实上，这个模式一开始的难度并不高，属于前松后紧。因为游戏前期消去动物的数量上升较为平衡，(双数关才会出现的兔子除外）这样会造成在一个阶段升级特别快，让人多少有些不适应。而生存模式也是《ZOOO》中惟一没有止尽的游戏模式，也没有结算关卡，所以也是惟一在简单模式下更易制造高分的模式。双眼镜既然不算分数那也不用节省，情况不妙就马上使用。



时间模式 TIME ATTACK

规则是在6分钟内得尽量多的分数。由于这个模式要消去的动物数量标准比较低，所以升级很快，而尽快升级就是这个模式得高分的要领了，毕竟等级越高，每个方块的基本分也越高。因为6分钟时限一到还会有一次结算奖励，所以支撑到时间结束以及尽量多消幸运方块也是得高分前提条件。由于这个模式玩一次的时间还不到10分钟，所以很适合在坐公车、等人或排队时打发时间。





得分模式 SCORE ATTACK

时间模式追求的是得分，那得分模式自然追求的是时间了。(笑) 这个模式的规则是用尽量短的时间得到20万分，同样是一个没有结算的模式。双眼镜要果断使用，这样也可以节省一些时间。当然，主要的得分手段还是依靠升级时的奖励，所以与时间模式一样，尽快升级才是硬道理。这个模式比较严格的地方是如果没有达成20万就因时间槽耗尽而GAME OVER了，那是没有成绩的。





课题模式 QUEST

这可以说是游戏中最有趣的模式，规则相对也复杂些。此模式的游戏流程为完成8项课题，每项课题的内容和限制都有所不同，且课题的出现顺序也是随机的。下表中列出的就是各难度下所有课题的完成条件与时限，大家可以参考一下。这个模式的特点是就算没能在时限内完成课题或中途时间槽耗尽也不会GAME OVER，游戏会继续进行，直到8个课题全部结束。得分方面由于每个方块的基本分固定为50分，一个课题至下一个课题间不会有附加分，所以大部分得分都在最后结算时才会表现出来。各难度下（简单/普通/困难），每一个“双眼镜”可加分1万/2万/3万；在时限中每省下一秒钟的奖励是200/300/500；每完成一个课题的得分是1万/2万/3万；如果完成全部8题，还可追加分数2万/4万/6万。得高分的基本概念其实已经显而易见了。首先要选择困难难度，并保证完成所有的课题，因为这样就有30万了，还有就是尽快完成课题，并不使用双眼镜（如果能在结算前得到10万还可以加1个双眼镜），这样的话在理论上就可以得到相当高的分数。



课题中排除难度选择，就内容而言比较困难的课题有“限定时间取得2万分”和“令特殊方块落到最下方”。想要在每个方块只有50分的情况下快速取得2万分只有依靠连锁来实现，而《ZOOO》中方块落下是随机的，连锁有一定的不可预见性，所以多少有些运气成分。需要特别说明的是“令特殊方块落到最下方”的难度应该是所有课题中最高的，如果觉得特殊方块出现的位置不太好（比如靠边），就可以点击特殊方块，使画面上所有的方块重置，以求得更有利的初始位置，过多纠缠只会浪费时间。

简单难度

课题条件	时间限制
完成1次3连锁	2分钟
完成5次2连锁	2分钟
消去指定动物10匹	2分钟
消去任意动物70匹	1分30秒
消去任意动物15行（列）	2分钟
按一定顺序消去7组动物	2分钟
取得2万分	3分钟
令特殊方块落到最下方	3分钟

普通难度

课题条件	时间限制
完成1次3连锁	1分30秒
完成6次2连锁	1分30秒
消去指定动物15匹	2分钟
消去任意动物80匹	1分钟
消去任意动物20行（列）	1分30秒
按一定顺序消去8组动物	1分30秒
取得2万分	2分钟
令特殊方块落到最下方	2分钟

困难难度

课题条件	时间限制
完成1次4连锁	1分30秒
完成7次2连锁	1分钟
消除指定动物20匹	1分30秒
消去任意动物90匹	1分钟
消去任意动物25行（列）	1分30秒
一定顺序消去9组动物	1分钟
取得2万分	1分30秒
令特殊方块落到最下方	1分30秒









好了，这款有趣的《ZOOO》就介绍到这里，如果各位玩家有什么心得的话，欢迎来信或发邮件来交流。

文：Hongkong

实话实说Ⅱ SP周边推荐篇

各位好，有关掌机周边的《实话实说》又与诸位见面了，这次来说GBA SP的周边，鉴于上次的《实话实说》挨了众BOSS们无数的鸡蛋，这次本人也学乖了，写成了“推荐篇”，给各位想买和没买周边的朋友们一个参考，OK，切入正题，推荐开始。

一、耳机转接线

任天堂掌机新贵GBA SP因为没有耳机插孔，使玩家不得不再花笔小钱买根耳机转接线，毕竟SP的小喇叭远未表现出GBA游戏应有的音质和音效。在国内众多的中小游戏店，原装的耳机转接线不太好买到，大多是国内或台湾生产厂商生产的组装品，组装耳机转接线插入电源插孔时稍有些吃力，但并不影响音质。



这款周边可以说是SP的必备周边，组装品价格20，推荐度10，适用于所有SP玩家。

二、擦屏布

SP的折叠式外型不仅时尚美观，还有效的防止了屏幕受污，但长时间游戏还会导致屏幕落灰，再加上掉头皮屑、打喷嚏、玩游戏时看游戏中美女流口水甚至淌鼻血等不可预见因素存在，玩SP时随身准备一块柔软小巧的擦屏布还是很有必要的。



我们《掌机王》读者人手一块巴掌大小的“掌机王擦屏布”，柔软小巧非常方便携带，但也因为小而容易丢失，本人的“掌机王擦屏布”目前已经第7次被我从床下桌下的某个角落里再次找到了……各位的如果也丢失而且确实找不到，那就去眼镜店买块柔软的眼镜布吧，价格大约3元。

擦屏布（或柔软的眼镜布）推荐度10，适用于所有SP玩家。

三、仿日版原装电源

日版、台版SP用的电源都是110V变压器，因此不能直接插在我国的220V市电上，既然买机带的原装电源不能用，那就看看我们的组装品吧。从前的组装电源都很笨重巨大，我在这里不推荐了，只说一下仿日版原装电源。



▲早期一种笨重的220V电源。



▶ 仿原装的小巧220V电源。

从“仿”字上就看出这是一款国产变压器，可以直接插在220V电源上，做工很棒，小巧的外型和日版SP电源大小相同，插脚同样可

以折叠，外出携带极其方便。购买时请认准“MADE IN CHINA”。(笑)

这个精致的变压器价格 40 元，推荐度 9，适用于拥有日版、港版 SP 的玩家。

四、110V-220V 变压器

刚才说了，台版、日版 SP 是不能拿原装电源直接插我国的 220V 市电的。除了小巧的仿日版电源，不常外出的玩家也可以选择 110V-220V 变压器。

市面上最常见的是北通的“火麒麟”，相对于其他 TV 主机的 110V-220V 变压器，本款变压器就小巧多了，可是重量挺沉，给人以秤砣的感觉。但是火麒麟质量相当好，本人用了三个多月还从未出现过发热等异常现象。价格却比仿原装电源也便宜的多，只售 20，推荐度 8：适用于不常外出的日版、台版 SP 玩家。



▲北通的“火麒麟”。



▲另一种品牌的 110V-220V 变压器。

五、SP 包

SP 包是所有周边里种类最多的，去大一些的游戏店，琳琅满目各式各样的 SP 包就会让人看得眼花缭乱，20 多种款式归纳起来大致分为以下三种：

1.腰包：腰包具有腰带穿孔，因此可以把 SP 像手机那样别在腰间非常方便携带，当然也有可以拆下的挂绳使包可以背也可以拿在手中……怎么携带就看各位玩友的爱好了，腰包外层结实内层柔软，有些腰包还带有可以放置卡带的小夹层。

目前所卖腰包外壳大多是粗纤维编织而成，看起来很粗旷大方；也有仿皮外质的，比普通腰包要贵出 5 元，个别 BOSS 会有意无意的说是纯皮的？纯皮当然不可能，不过多花 5 元买个自己喜欢的款式也算不上大头。

需要特别注意的是 SP 放入腰包方式为上下插入式，因此要特别注意 SP 机身被包口的拉锁等刮伤，而且坚硬的外层的接合处是折进内层缝合的，粗硬的缝合处也会与机身发生摩擦。因此给 SP 先套个小塑料袋在再装进腰包里相对就安全多了，当然套个丝袜也可以——谁扔的鸡蛋？

腰包价格 25 上下，推荐度 8，适用于所有 SP 玩家尤其是 20 岁以上成年男性玩家。









2.盒式包：盒式包是一种可以像盒子那样整个打开、把SP平放进去的SP手包，平放入方式使SP入包时几乎没有任何摩擦。盒式包也是坚硬的外层柔软的内层，而且相对于腰包，盒式包内层因为没有外壳的缝合处而把与SP的摩擦减至更低。但盒式包没有腰带穿孔，除了拿在手里也可以把挂绳卡在包的两侧作为小挎包用也是相当美观的，当然对于各位高大帅气的玩家就不太适合这种小巧的挎包了。

盒式包价格30元，推荐度8，适用于不很在乎SP包没有腰带穿孔和非常担心机身与包内层摩擦的玩家。

3.SP皮套：皮套这种周边几乎是伴随着GB系列主机在国内的发展而一路走过来的，因为装入主机的入口过紧和屏幕处的塑料波澜起伏，因此皮套一直扮演着屏幕杀手和视力杀手的角色，这种粗糙的做工到了SP时代仍未改进，而且因为要把SP上下分别装入皮套的白痴设定使SP连叠合都合不严了，本来这种周边应该放在最后，但是也算SP包的一种因此列在这里了，目前市面上还没看到仿皮质，全都是透明的，价格15元左右，推荐度0.1，适用于非要自己亲自试试的玩家。



4、SP时尚手袋：不是说三种吗？这第四种？因为这款时尚手袋属于非卖品，所以不在“市面常见”范围内啦。实际上我们《掌机王》读者每人手里都有一个“掌机王时尚手袋”，黑色细绒的外表看起来酷酷的，而绸质的内层也大大降低了机身与袋子的摩擦，拉口式的袋口更是有效防止了SP出入时的意外刮伤；袋绳虽然结实，但笔者还是奉劝各位不要在把装着SP的手袋抡着玩，毕竟什么事都有个可怕的万一……



据说，这款实用又时尚的SP手袋，其灵感来自于某菜鸟发明家的得意作品“GBA丝袜保护套”，某编对其进行了改进，还成功地解决了用袜子装爱机有伤大雅的难题，于是这款“丝袜A SP”版本被命名为掌机王时尚手袋与大家见面了……（一个鸵鸟蛋呼啸飞来，Hongkong君中蛋应声倒地）。

本款SP手袋为非卖品，推荐度8，适用于所有欣赏此种时尚风格的SP玩家。

六、SP电池

实际上SP自带的一块电池对于普通玩家还是够用的，毕竟不差那充电的三小时；可是有连续作战习惯的中毒级玩家这三小时可是度日如年，而且现在普及的第二代大容量多功能的烧录卡耗电也相当恐怖，对于经常出差一坐一天半天火车的玩家，不备一块备用电池，车上的时光也是



▲日本的1000mA电池。

很难熬的。

任天堂官方和非官方都推出了1000mA可以在开背光灯的情况下连续游戏17.5小时（当然指Z版）的大容量SP电池。但在笔者从本地游戏店和网上都未发现有售。据一熟悉的BOSS告诉我，目前国内市场上的原装电池都是从SP新机上拆下来的……同志们听到这是不是都有些愤怒了？JS有多坏咱们先放下，就说说SP电池该怎么个买法。

目前国内市场上组装电池占大多数，笔者见过以下三种：一种是容量为700mA，在电池上印有DRAGON字样的电池；还有一种是打自己旗号的FAMER牌电池，其包装相当有特色；还有一种仿原装电池，看起来与原装电池无异，但左上角有一个“for”，也不算是冒牌货。



▲FAMER牌电池。



▲DRAGEN牌电池。



▲左上角有一个“for”的电池。

以上介绍的三种组装电池都有各自特征，但有些玩家还是认准原厂电池，结果……如果我那开游戏店的朋友说得对，那市面上的原装电池绝对是少之又少，毕竟现在不少BOSS都知道“宰顾客＝砸自己店”的商业道理。不过JS还是有的，某些电池厂商也不打自己牌子却非要做冒牌货，而且会针对各种媒体上的鉴别方法把冒牌电池外表做得更逼真，而用起来还是那么糟糕，用普通卡最多也就支持5、6小时，可见这些做冒牌货的厂商的市场部、企划部的工作效率比技术部门高得多的。

对于鱼龙混杂的原装电池，惟一可靠点的办法就是去店龄长、规模大且BOSS诚信度高的游戏店去买。买时无论和BOSS多熟也要索要收据等购买凭证防止意外发生。用普通卡（最好是《口袋妖怪》，用原装电池完全可以玩上10小时）试过后发现电池没能达到应有时间，要尽快回店去换。换了两三次电池使用时间还是很短的话，那就退货吧，因为你已经遭遇了JS从手机零售店学到的的经典宰人大法，“一水到底”（注①）。而且注意保存好购买凭证，一旦BOSS翻脸不给退那就只好诉诸法律了（注②）。

相对于购买风险巨大、可能存在诸多未知麻烦的原装电池，那些打自己品牌的组装电池更让



▲市面上比较常见的仿原装电池，与原装电池的差别极小，大家购买时要注意。

常见的 4 种 SP 原装电池



▲关于 SP 原装组装电池的鉴别方法可以参看《游戏机实用技术》杂志 81 期的 68 页。

人放心，也许没有真正的原装电池使用时间长，但价格也相对便宜，而且没那么多不必要的担心。

原装电池售价 100～150 之间，品牌组装电池 60～70 元，推荐度 6，适用于有连续作战癖好的中毒玩家和经常长时间坐车的玩家。

七、充电器



有了备用的充电电池，当然也要有专门的充电器才能保持连续作战，市面上常见的充电器有座式充电器和旅行充电器两种：前者体积相对较大但可以对电池和主机同时充电；后者和手机的旅充一样小巧方便携带但只能对电池进行充电。选择哪种还是各位玩家根据自己的需要来。笔者未用过充电器，因此性能就不在此多说，但请各位玩友购买前问清以下两点：

1、是否存在充不满电的"浮电现象"③。

2、充电器在电池充满电后是否有自动断电保护功能。

座式充电器我在附近几座城市都没看到，只有旅行充电器，售价 35 元，推荐度 6，适用于有备用电池的玩家。

八、水晶镜面



SP因为折叠式的设计使镜面(屏幕)一般来说不容易被刮花，但因为把SP借给了马大哈或玩家本身就是马大哈以及其他原因，SP屏幕花脸甚至破相也都不是什么新鲜事了，这时除了后悔就是更换镜面了。普通的 10 元 8 元的树脂屏幕因为耐磨度、清晰度都非常差因此不在此推荐之列，只说说这种高档的水晶镜面。

该水晶镜面由特殊钢化水晶玻璃制造，非常耐磨非常清晰，

价格也很便宜，只卖 25 元上下，推荐度 7，适用于把自己的 SP 破了相的玩家。

九、水晶胶帖

SP 的外型绝对够酷，如果还要继续展示个性的话，目前市面上的水晶胶帖也是各位不错的选择，目前笔者已见过三种图案的精美胶帖，除了展示个性把爱机装扮得更美观，对于已经花了身子的SP还能起到遮丑的作用。但是胶帖取下后是否会存在余胶弄脏机身的现象还不得而知，因此笔者劝SP机身还没花的玩家在购买前还是要三思。

水晶胶帖每套售价20元，每套两张分别帖在主机上盖背面和下盖按键面，推荐度 7，适用于更加追求个性的玩家和机身已经花到需要遮丑地步的玩家。



▲给 SP 扮靓的水晶胶帖。

十、扩音器

SP 的小喇叭虽然比 GBA 响了不少，但在公共场所还是会被嘈杂声所覆盖，因此就有了这款SP扩音器，有两个稍大可以折叠的小喇叭和一根接入电源孔的线获得声音讯息，再传给两个喇叭实现扩音，然而实际效果和接上普通的10元小音箱差不多，但携带相当方便。



说实话，这是少有的不使主机变得笨重的外设类周边，但扩大后的声音在车站街等嘈杂的公共场所处还是会被覆盖，而安静如图书馆、礼堂等，相信没人好意思在这些地方把自己的 SP 声音开大吧？

如果要获得良好的音质，还是买个耳机转接线和100元左右的高档耳机吧；在家可以把SP接上有源立体声音箱，效果也是相当震撼，当然前提是老爸老妈没意见。

扩音器售价 35 元，推荐度 4，适用于喜好炫耀自己 SP 的玩家。

十一、SP 专用耳机

所谓的SP专用耳机，就是除了SP，在其他随身听、掌机上都用不了的狭隘东西，实际上有了耳机转接线这款周边确实显得多余，音质和10元6元的普通立体声耳机差不多，价格却要25上下，推荐度1，适用于就是不买耳机转接线的玩家。



十二、周边组合和周边套装

从GBA时代开始就有了把放大镜、摇杆等诸多周边组合一起的“GBA 盔甲”等周边组合，现在对应 SP 也有了新的款式，而且种类多多，比如手柄、扩音器（或小音箱）、耳机组合，放大镜、按键和手柄组合等等。



我们来把这些组合中的某些周边分开说吧，放大镜反光还是很严重，加重了游戏时眼睛的酸痛度不说，凸透镜自身的光学原理还使游戏画面四周有少许的扭变；SP 按键虽然几乎低于机身平面，但方向键手感并不差，本人用SP玩格斗游戏时大招一搓一个，而AB键连打慢是因为 SP 为金属片导电所致绝非加高按键能够解决；

SP虽然手感不如GBA，但适应了也没什么，加个手把虽然使手略舒服些，却完全抹杀了SP的便携性；扩音器、专用耳机的作用前面已说在此就不再重复。

以上N种没甚作用的外设周边，凑合在一起只是集结了众多周边缺点于一身的超级大怪物。周边组合因为所用周边不同，价格在40～60之间，推荐度0.5，适用于能够对以上周边种种缺陷视而不见且喜欢庞大感觉的玩家。

相对于庞大的组合周边，把诸多零散的周边包装在一起成套发卖的周边套装用起来更灵活些，可以根据需要给SP安上不同的周边，但套装中也不乏手把、放大镜之类没什么实用价值的外设周边，而且其中的屏幕是毫无用处的普通树脂屏幕。套装也是多种多样，本人只推荐包含有SP包、耳机转接线的50元的普通套装，因为只有以上两种周边属于必备品且零买也要50元，其余的管他有用没用就算白捡的啦，嘿嘿。



周边套装因为所装有的周边不同，价格从50元普通的套装到150元的豪华套装之间不等。包含有耳机转接线和SP包的50元普通套装推荐度7，适用于要把耳机转接线和SP包同时购入的玩家。

这次的周边推荐篇就写到此，可以发现，到了SP时代，实用和质量已经是诸多国内周边厂商的开发主题，这确实很让国内玩家欣喜；实际上除了我说这些还有不少新鲜东西，但因为笔者没用过甚至都没见过而不敢乱说。而且因为地区差价、周边生产厂家不同甚至同一厂家质量不稳定等原因，本人以上所列示的周边使用心得以及价格甚至适用人群，也仅是给各位做个参考，最后笔者希望各位从琳琅满目的周边中挑选出自己的心仪之物，使自己与SP相伴的日子更加精彩。

注① 一水到底：是手机零售商常用的奸商手段，卖出的是假货水货，被消费者发现后再换给的还是假货水货，再来换还是水……

注② 《消费者权益保护法》相关条文：

第三章第二十一条　经营者提供商品或者服务，应当按照国家有关规定和商业惯例向消费者出具购货凭证或者服务单据；消费者索要购货凭证或者服务单据的，经营者必须出具。

第三章第二十四条 经营者不得以格式合同、通知、声明、店堂告示等方式作出对消费者不公平、不合理的规定，或者减轻、免除其损害消费者合法权益应当承担的民事责任。

格式合同、通知、声明、店堂告示等含有前款所列内容的，其内容无效。

第七章第五十条：经营者有下列情形之一（文中只针对购买周边时发生的纠纷而作的截选），《中华人民共和国产品质量法》和其它有关法律、法规对处罚机关和处罚方式有规定的，依照法律、法规的规定执行；法律、法规未作规定的，由工商行政管理部门责令改正，可以根据情节单处或者并处警告、没收违法所得、处以违法所得一倍以上五倍以下的罚款，没有违法所得的，处以一万元以下的罚款；情节严重的，责令停业整顿、吊销营业执照：

（二）：在商品中掺杂，以假充真，以次充好，或者以不合格商品冒充合格商品的；

（四）：伪造商品的产地，伪造或者冒用他人的厂名、厂址、伪造或者冒用认证标志等质量标志的；

（七） 对消费者提出的修理、重作、更换、退货、补足商品数量、退还货款和服务费用或者赔偿损失的要求，故意拖延或者无理拒绝的；

注③ 浮电现象：就是看起来充满电实际没有充满的现象，大多发生在手机旅行充电器和普通充电器用“快充”指令时发生。浮电现象不仅使电池使用时间缩短，还会降低电池使用寿命。

硬件发烧馆

文：赤色彗星

XG2 TURBO LINK 发售 功能独特欲卷土重来

在经历了"电老虎"XG2 LITE的惨重失利后，XG小组并没有一蹶不振，他们仍在开发XG2 LITE的下一代产品。11月30日，他们的新一代烧录卡XG2 TURBO LINK（以下简称XG2T）发售了，具备众多独特功能的XG2T给了所有人一个惊喜。



▲XG2T 256的全套包装，随卡附送两个GBA镜面。

相比于以前的XG1和XG2 LITE，这次新推出的XG2T完全舍弃了烧录器，变成了如同EZFA那样的直接连接GBA来烧录游戏的方式，所以在它的名称中也加入了"LINK"这个单词。当然，XG2T引人注意的不光是烧录方式的改变，它本身所具备的一些新功能才是人们关注的焦点。以下是官方所公布XG2T的一些功能：

1.内置真实时钟系统二代，可以对应《我们的太阳》真实时钟。

2.全球首创4M的GBA超级记忆棒（SMS）和2M的SRAM双记忆系统，可以随时把SRAM里面的记忆拷贝到SMS里面永久备份，卡上的SMS里面支持8个游戏同时记忆，数据保存10年以上，永不担心掉档。

3.工业级超低功耗控制芯片，静态电流仅为XG1代的八分之一。

4.超长工作时间，GBA SP开灯，声音最大，用《索尼克2》测试，从开机到亮红灯：9小时5分；从开机到自动关机：10小时20分，如果使用GBA，估计能接近15小时。

笔者已拿到一套产品，简单测试了一番，感觉这次的XG2T的确不错，首先就是软件的稳定性比以前要好得多，顺利地安装了驱动，顺利地烧录了游戏，也用到了其他一些相关功能，在使用过程中还没有"异常事故"发生。关于卡带的耗电问题，我还是用经典的测试游戏《铁拳A》作对象，使用GBA SP测试，开前光，音量最大，让游戏自动演示开头，总共的使用时间约为9小时45分，虽然与官方公布的数据有一定差距，但的确可以看出XG2T在省电方面有不错的表现。另外，关于XG2T内置4M记忆棒的全新记忆方式的确是个不错的创举，可谓给游戏记忆加上了一个双保险，你可以随时将游戏存档备份到SMS上，也可以随时写回去，保存在SMS上的存档是不会那么轻易丢失的。XG2T在硬件设计上还有一个独特之处就是使用了硬件分区，比如XG2T 256M的卡将空间分成了8个小区域，每个区域占用32M（通过软件可以达到最小4M的分区），这样删除游戏的时候便可以从任意位置删除，而不必像以前那样每次都要从最后删除，这的确给玩家带来不少方便。当然，说了这么多优点，其实不足还是有的，最大的不足就是烧录速度过慢，我测试烧录64M的《铁拳A》，擦除+烧录总共用时为6分15秒，比较恐怖，另外目前软件还不支持中文命名等等。



▲烧录程序的界面焕然一新，左下角是空间使用状况。

关于XG2T的种种优点和缺点，以后有机会我再为大家送上一片详细的评测吧。XG2T 256M官方售价为680，大家可去XG的官方网站（http://www.xgflash2.com/indexc2.php）了解产品进一步消息。

EZ发现硬件设计失误 存档丢失找出原因

一直有部分EZ用户在抱怨EZ卡存档丢失问题，近日一个名叫"哥伦布"的EZ用户找出了原因，并在EZ官方论坛指出了EZ卡存在设计失误，其中一个型号为MBR0520的二极管存在漏电问题，从而导致部分卡带出现存档丢失问题。不久EZ官方也承认了该问题，并发表声明："凡是2003年7月后（含7月）购买的EZ产品因为使用了MBR0520而感觉存档支持不足的用户，都可以发电子邮件到support@ezflash.cn免费更换二极管，邮寄地址会在回信里面给出。本批次内的卡带（2003年7月～

2003年11月）的保修期延长一年，也就是到 2005年11月。现在不方便换二极管的朋友，在此期间内，任何时候都可以无条件地获得更换二极管的服务。”

另外，EZ项目组也论坛贴出了非常详细的手工更换二极管的步骤，以方便广大愿意自己动手的用户。可见虽然产品出现了问题给用户带来不便，但EZ项目组对待问题的态度还是非常积极的。关于进一步情况，大家不妨去EZ的官方论坛看看：http://www.ezflash.cn/forum/index.asp



▲就是这个二极管出了问题。

GBA LINK 推出新版软件 ZIP 卡带支持金手指功能

11月23日，GBA LINK 放出了新的烧录软件 GBA LINK 配套软件 3.60 测试第1版，最大的改进就是支持了金手指功能。这次开发的金手指功能，无论从功能上、操作界面上、支持的游戏的数量上都超过市面上的金手指卡，比如在进入游戏前选择金手指时可以快速打开和关闭全部金手指，而在GBA上选择金手指功能时，可以支持更多的选项，每个选项下可支持多个值等等，看来，ZIP卡带的功能也是越来越强了。截稿前，GBA LINK 的配套软件已经更新到 3.60 测试第4版，功能也在不断完善中。另外，GBA LINK ZIP 最近推出了多颜色的套装，而且卡带采用PC塑料注塑，更加坚固耐磨。



▲新版软件实现了金手指功能。

GBA LINK 官方网站：http://www.gbalink.net/

EZFA 货源问题得以解决 11下旬转攻国内市场

EZFA自从5月份推出以来，国内一直难以见到，这一方面是货源问题，一方面是GBA Toys(Borden 成立的公司）一直专注于国外市场的推广和软件的升级工作，对国内宣传力度不够，导致大家对该产品不够认识，其实EZFA 还是一款功能相当不错的第二代烧录卡。近日，GBA Toys在官方网站上发表声明，他们决定在11月下旬向国内大规模推介EZFA产品，让更多的国内用户能够享受EZFA 带来的乐趣。其实，从他们官方主页的大改版也能看出一些端倪，他们这次将在产品宣传和包装上下一番功夫，争取在国内市场取得一番成绩。

EZFA 官方网站：http://www.gba-toys.com/index.htm



▲ EZFA 全新的包装。

不再为“失忆”而烦恼 记忆棒帮你分忧

最近市面上出现一种GBA 用的记忆棒，名为“SUPER MEMORY STICK”(SMS)，它不光能备份原版卡或者D卡的存档，还能够将存档写入到原版卡或者D卡当中，是一款相当不错的周边，特别适合于那些没有烧录卡的玩家。

用过烧录卡的玩家也知道，现在市面上大部分的烧录装置都提供有备份原版卡或D卡存档的功能，但是却不能将存档写入到原版卡或D卡中，现在这个SMS 实现了这个功能，实在是个不错的创新。

该记忆棒是圣嘉公司的最新产品（XG2T内置了4M的SMS，因为XG2T 也是属于圣嘉公司的产品），有4M和8M两种型号，4M的SMS 空间为1899格，8M的为3799格，一个64K 的存档文件占用249格空间，所以，4M的记忆棒能存放7个64K的存档，8M的记忆棒至少能存放15个 64K的存档，当然，有不少游戏的存档大小只有32K或者8K，那样可以存放更多了。

使用SMS时将它插在GBA（或SP）的通信端口上，按住GBA的SELECT+START 键开机就能够进入SMS的管理画面，在这里就能够备份或者写入存档，操作起来非常简单明了。

对于这款周边，个人还是比较推荐的，价格方面它也不算很贵，4M的价格在35元左右，8M的价格约为65元左右，大家可以考虑一下。



▲使用时将记忆棒插在 GBA 通信端口上，按住 SELECT+START 键开机就能进入管理画面。

文：binbin30

GBA 电影卡抢鲜测试

随着SONY发布PSP掌上游戏机的性能之后，业界大为惊叹。PSP的性能已经不是掌上游戏机的定义了。很多人都联想到如果任天堂能推出增强GBA（SP）的多媒体性能的套件那就好了，事实也是如此。任天堂联合东芝等电子企业研制出了增强GBA多媒体性能的套件－AM3。但是AM3的应用环境非常严格。只能去动画下载站下载自己喜欢的动画。而且AM3使用的SM卡也是经过特殊加密的。一般的读卡器不能对它进行更换数据的操作。而且目前SM卡最大容量只有128M，大大限制了使用的范围。

国内的众多GBA玩家都对AM3很有兴趣，但是看到其严格的使用环境。大家只能望洋兴叹了。不过，这种现象持续不久了。因为国内的逸趣科技公司的易飞（YIFEI，说起他名字可能大家不认识。但是一提他的GBA音乐软件GBA WALKMAN，我想大家都应该有印象了吧？）开发了一个叫做GBA Media的GBA（SP）用多媒体套件。它可以用来看动画、电影、电子书、图片、听音乐。GBA Media的中文名是GBA电影卡。其使用的储存格式是CF卡，这样就给大家提供了一个很方便的使用环境。CF卡的容量目前TYPE1的最大是1GB容量，比AM3使用的128M容量真是大多了。这样就满足了我们能够在GBA上看电影的条件了。

我手上正好有一套GBA电影卡的样品，是我在第一时间拿到的。正好可以给关注这个产品的玩家一个参考的依据。OK！进入正题。我先详细说明电影卡的主要功能——看动画和电影，其他的功能我将在后面介绍。我的测试平台是GBASP，电脑的CPU是AMD 3200+。下



▲GBA 电影卡外观。

面这个就是GBA电影卡了。

样品的外壳是红色的。但是外壳的工艺不敢恭维。据官方说，这是因为使用快速成型所以外壳才会这么糟糕。正式版本的就将会是磨



▲卡带头部开口的地方是插入CF卡用的。

沙外壳的了。下图就是GBA电影卡的外观。看起来跟一般的烧录卡没有什么区别。但是大家如果看到下一张图就明白了。卡带头部的地方有一个开口用来插入CF卡用的。

如果把CF卡插上就是这个样子的。看下图。



▲256MCF+GBA 电影卡（这个组合是很多人的梦想哦）。

然后把电影卡和GBASP插在一起，会是什么样的效果呢？好，大家继续往下看。美版的火焰红+GBA电影卡，这个组合一定迷死很多GBAFANS，呵呵。

在这里我需要提一下就是GBA电影卡所使用的CF卡必须是TYPE I型的CF卡，就是厚度非常薄



▲GBASP 红色+GBA 电影卡，电影卡的开始界面。

的型号。如IBM的微型硬盘那样的厚度是TYPE Ⅱ型的。不能用在GBA电影卡上面。还有CF卡的计算容量单位是M byte，这个与烧录卡中的M bit是不一样的。最简单的解释就是CF卡的计算单位跟硬盘是一样的。所以256M的CF卡容量就相当于一个2Gbit的烧录卡。还有一点就是CF卡的应用范围非常广泛，数码相机一般都有使用CF卡的型号。如果玩家觉得为GBA而单独购买CF卡不值得的话，最好自己有一个使用CF卡的数码相机就有更多的使用空间了，而且CF卡也能当U盘来使用储存东西。当然读写CF卡的设备你也必须购买，就是读卡器。我使用的是一种6合1的读卡器。(GBA电影卡的套装有一种是搭配CF读卡器销售的)

好了，外观介绍完了就到软件篇，目前逸趣公司发布的电影卡转换软件的版本是1.1正式版，软件界面如下，软件有2个部分，一个是电影转换软件，一个是音乐转换软件。



▲1.1 正式版电影转换软件。

电影转换软件中可以调整的东西很多，但是大家使用默认方式下都可以达到比较好的效果。GBA电影卡支持的格式是GBM和GBS而且视频文件与声音文件是分开的，为什么电影文件不能做成一个文件形式呢？这个估计也是GBA的机能所限，为了方便解码而采取的方式。这2种格式都是电影卡的专用格式。GBS可以使用windows media play来播放。而GBM只能在转换软件内浏览。大家一定很奇怪，为什么不利用现有的视频压缩技术呢？如DIVX，RM、RMVB、WMV等等呢？这是因为GBA的机能所限制的，GBA的CPU是一个主频率16.7Mhz的32位RISC型CPU。在这个这么低的频率时钟上面都不可以即时解码MP3的编码（大家可以想想看，当年的奔腾100M播放MP3的时候是多么的吃力），更不用说DIVX、RM这些消耗资源的视频格式了。使用专用格式是无可奈何的办法。所以软件重新编码的速度和效能是大家最关心的事情了。这里电影卡的转换软件提供了一个比较智能的选择压缩模式。转换动画的时候必须选择动画转换类型，因为动画片的特点就是背景相对不动，而人物活动的特点进行专门的压缩编码。这样可以在时间上和画质上得到很好的平衡。电影的场景与动画片完全不同，电影的画面动态很大，不能使用像动画片那样大色块的压缩编码方式。只能用小色块的编码方式，这样电影才具有可看性。

就目前软件的效果来看，动画片的效果是不错的。特别是柯南这样的大头动画片，其观看的质量非常不错。请看下面的图片。



▲这个是我自己转换的柯南第二集，参数是：动画，清晰，明亮。正常压缩，音频是8:1，音量不放大。其他都是默认条件下的效果。



▲这个是我自己转换的柯南第二集，参数是：动画，清晰，明亮。正常压缩，每帧大小上限是31K的效果，音频是8:1，音量不放大。其他都是默认条件下的效果。

通过以上2张图片的对比，相信大家已经可以明显的看出来全部使用默认的条件下动画中人物的马赛克现象还是非常明显的，如果把每帧大小上限选择在 31K 的时候。画质就非常好了，人物基本看不到马赛克的现象。我自己感觉这个效果已经不错了，大家看到的印刷出来的图片效果可能不如实际看到GBA SP的效果好。惟一的缺点就是在转换日文配音中文字幕的动画片时，会出现一个非常尴尬的现象就是看不到字幕了。



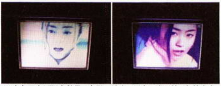
▲《火影忍者》60 集，上面的字幕看不到（T_T）。

这种现象是没办法的事情，因为视频的分辨率压缩之后字幕很容易在压缩的时候变小而看不清楚了。不过我想能不能通过放大字幕区域的分辨率，然后再压缩合成为一个文件，不然以现在日文配音中文字幕动画满天飞的情况下难免对GBA电影卡因为看不到字幕而充满了无限的遗憾。

电影的转换效果在速度还有效果上都不是十分的满意，这是因为电影的视频动态不同造成的，其中的视频信息非常多，可以省略的很少，这样就大大延长了压缩转换的时间，所以大家在转换电影的时候一定要选择清晰度高，亮度大的影片这样在转换的时候速度比较快而且视频质量也比较理想。大家可以通过下面的 2 种不同参数的压缩转换图片中了解到，在转换电影格式中，每帧的大小上限设置到 31K 与默认的相差不几，几乎看不出来差别。



▲宇多田光MTV 参数是：电影、清晰、明亮正常压缩。音频是 8:1 ，音量不放大。其他都是默认条件下的效果。

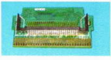


▲宇多田光MTV 参数是：电影，清晰，明亮正常压缩，每帧大小上限31K。音频是8:1 ，音量不放大。其他都是默认条件下的效果。

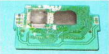
压缩转换的时间问题跟每个玩家的电脑配置有关，在我的电脑上（CPU： AMD XP3200+）采用正常压缩参数动画转换的时间要比动画的播放时间短。例如《火影忍者》第60集，播放时间是 23.26 我的转换时间是 18 分 25 秒。这样的转换速度对于玩过视频压缩的朋友应该知道是相当快的了。电影的正常压缩转换时间需要比较长，例如宇多田光的MTV 播放时间是 4 分 36 秒但是压缩却使用了 13 分 36 秒的时间。从动画与电影的转换时间上面就可以看出电影的转换细节要比动画多太多了。电脑配置低的玩家你们也不必担心没有东西看，因为逸趣科技公司开辟了下载通道，可以给大家下载已经转换好的动画及电影。

大家可能比较关心一个 256M 的 CF 卡，可以放多长的时间呢？以动画片《柯南》长度为 20 分 57 秒的的默认条件下生成的文件容量是 53.2M。其他不变，每帧大小上限调整为31K的文件容量是 82.1M。这样计算的话，默认条件下256M的CF卡可以播放90分钟左右的动画片。每帧大小上限为 31K 的动画可以播放 63 分钟左右。电影压缩转换后的容量以上面的宇多田光 MTV 为例，4 分 36 秒的文件在默认条件下，文件容量是 19.2M，这样就可以在 256M CF 卡中播放 55 分钟左右的电影。不过我上面转换文件的音频都是 8:1 立体声的模式，如果压缩转换过程中选择声音为 64:1 单声道的话，生成的文件可以更小了，这样就可以存放更多时间的影片了。所以目前的转换软件在生成的文件容量上还不是非常让人满意，软件还有很大的提升空间。

GBA 电影卡的硬件是什么样子的呢？硬件玩家最喜欢的就是了解这个问题吧？好让我们来看看电影卡的内部结构吧！



▲嗯？ PCB 怎么没有芯片呢？别着急在背面呢。MOVIEB2 说明这是第二测试版！



▲看右边的软封装的黑色“牛屎”芯片就是ASIC定制芯片，左边的那个是管理芯片，升级功能的支持应该跟它有关。

看到这里可能很多硬件玩家都会问，为什么使用ASIC这种软封装的芯片呢？这其实是因为在GBA开发一个电影卡本身就是一种嵌入式二次开发了，就是在GBA的基础上开发一个可以支持GBA使用CF卡的硬件、软件、IO系统，这样现成的东西很难达到体积性能的最优化，在GBA外壳这么可怜的空间下，使用ASIC是必要之选，也是降低成本大规模生产的前提。而且使用ASIC也可以降低耗电量，因为在设计ASIC时内部的晶体管都可以利用上，不会有浪费的可能，这个就是定制ASIC的优势。官方宣布的使用时间是9小时30分左右，在GBA SP开灯的条件下能够达到这样的耗电效果已经难能可贵了。所以硬件产品使用ASIC这是一个很正常的事情，而且也可以保护自己的研究成果不会被其他公司盗走，从而保护了自己的利益。左边的芯片应该是一个可编程的芯片，用来对后面功能实现的支持。目前逸趣已经发布了2次升级包，升级的方法很简单，只用把升级文件复制到CF卡的根目录开GBA，在提示下升级就行了。不过有一点大家一定要注意在GBA没有电的时候，千万不要升级GBA电影卡，不然就像升级主板BIOS停电的后果一样，你的GBA电影卡就报销了。这2次升级修正了声音视频不同步的现象，还有修改了时间显示的问题，目前的功能都可以正常运行，没有出现不稳定的现象。

GBA电影卡的文件管理方式是采用类似windows的那种文件管理方式，可以自己在CF卡内建立目录。来区分音乐、电影、电子书。不过GBA电影卡不能支持长文件名，只能支持8.3的格式，希望以后升级能够支持长文件名，这样便于管理CF卡的内容。



▲支持目录的管理，方便大家分类不同的文件。



▲查看music目录的文件，看只能显示8个字符，不支持长文件名。希望以后能升级支持长文件名。



▲播放GBS音乐文件的界面。



▲电子书界面。



▲帮助文件界面。

GBA电影卡的音乐播放功能是建立在GBA原来的基础上的，这样就不能有很好的音质效果了，在音乐转换软件中（音乐转换软件的介绍由于篇幅我就不说明了）可以选择最好的效果是8:1立体声，但是转换音乐的效果我个人比较难以接受，因为高频响应衰减太严重了，而且还伴有丝丝的干扰声音。询问易飞后才知道，为了保证容量上的小，在8:1立体声模式下，采样率是22Khz的，所以这样就是造成高频响应衰减的真正原因。易飞补充说明在11:1单声道转换模式下采样率是44.1Khz，因为是单声道的，我测试后感觉还是不好。所以我建议易飞在设计音乐软件压缩编码的时候应该考虑音质优先为第一前提，音质不好容量再小。也没有实用价值的。不过可能我的要求太苛刻了。目前的音乐播放效果已经是GBA最好的效果了，就不知道还能不能提升。音乐压缩转换的速度非常快，在我的电脑上只用3秒就可以转换完成一个4分钟左右的音频文件。支持的音乐格式有MP3、MP2、WAV、WMA。GBA电影卡可以支持的电子书格式目前只有TXT文本格式，这点多少有点遗憾，不过这个不是技术原因造成的，因为易飞的主要精力都去解决电影的压缩编码的问题了，目前考虑其他功能的时间不是很多。所以在GBA电影卡的主要功能没有完善前，支持其他电子书格式及看图片的问题，只能在以后解决了。关于GBA电影卡能否运行GBA游戏的问题，大家可以打消这个想法了，因为CF卡的速度远远不能达到运行GBA游戏的要求。

各位玩家在看完后感觉GBA电影卡还满意吗？如果感觉不错想购买就直接到逸趣的网站（http://www.easy2happy.com/）了解详细的情况吧。目前正式版的GBA电影卡即将发售，GBA电影卡的价格是198元含邮费。第一批正式产品的货不是很多，大概100套左右。想购买的朋友就抓紧时间去论坛询问邮购情况吧。

文：王麒杰

手机娱乐世界越来越精彩 “掌中仙境”手机游戏介绍

随着彩屏手机的普及，目前市场上针对各款彩屏JAVA手机的游戏逐渐多了起来，玩手机游戏的人也越来越多，半年前多数手机游戏还是美国、日本、韩国三地的游戏制作商所开发的，而现在本土化的国产手机游戏开始崛起。

由于手机的JAVA软件开发受机能限制，国外厂商在手机JAVA软件的开发技术上并无明显的优势，可以说大家都在同一起跑线上，这是中国手机软件商们少数可以和国外手机软件商叫板的领域了。因此，目前国内涌现了一批优秀的手机软件开发商，开始向中国手机用户提供完全本土化的手机游戏，使手机用户对手机游戏有了更多的选择，能够尽情享受本土化手机游戏带给我们的亲切感和乐趣。

在这里我们将向你介绍“北京掌中仙境公司”推出的几款适用于诺基亚60系列手机的JAVA游戏，适用机型为NOKIA7650/3650/6600/N-Gage。由于这些游戏的品质较高，目前TCL公司也和掌中仙境达成合作，指定开发几款手机游戏的TCL手机版本。

阿里巴巴与四十大盗 类型：ACT



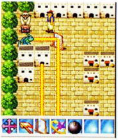
这是一款画面非常漂亮，可玩性很高的手机益智冒险解谜游戏，目前已经被国内著名的手机厂商TCL看中，即将移植TCL手机的专用版本。这下会有更多的玩家可以玩到这个有趣的游戏了。



游戏的故事是勇敢善良的阿里巴巴自从发现芝麻开门的奥秘，得到无数金银财宝之后，没想到财宝却被四十大盗在一个月黑风高的夜晚偷走了，阿里巴巴在妻子麦尔国娜的指引下，要去找到这些大盗和财宝。游戏的玩法是要玩家扮演阿里巴巴寻找隐藏在各地的大盗，但是每关都机关重重，有怪兽、火焰、冰洞、炸弹等凶恶的东东阻挠主角前进，玩家在寻找过程中需要运用智慧，闯过大盗布下的重重机关，分别抓住四十个大盗，找回失去的财宝。



游戏一共有十



关，设计了完全不同的地图，采用类似RPG游戏的视角进行游戏。画风精细的阿拉伯民宅、各种树木、街道以及沙漠风景和城镇风景等等，色调搭配较为柔和，充分利用和体现了NOKIA S60显示屏的高位像素效果，总体画面给人感觉比较漂亮，从画面上看，几乎感觉像是一款GBA的游戏。

游戏中的大部分人物造型和道具都采用了细腻生动的动画效果，尤其对游戏主角“阿里巴巴”的动画设计了行走、冰冻、烧黑等效果。





目前很多用户都认为手机游戏太简单了，缺少足够的挑战力，就笔者的亲身体验而言，这是一个非常考验智慧的游戏，很适合挑战自己智商的玩家闲暇时间娱乐。

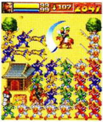
三国猛将传

类型：ACT



很多玩家都是《三国》游戏的FANS，这款《三国猛将传》的动作游戏也采用了《三国》的背景题材，玩家在游戏中扮演《三国》著名猛将关羽，纵横沙场杀兵斩将，并在万军丛中取上将首级，体验《三国》时代的战场杀敌爽快感。





从游戏的玩法上看，感觉类似早期FC上的《吞食天地》，玩家扮演的关羽需要闯过6关，消灭沿途出现的各种敌人，可以吃宝物增加能力，吃食物回复体力。随着关数的增加，游戏难度也会不断增加，敌人越来越多，等级越来越高，不过虽然敌人的兵将众多，但类似《三国无双》的主角升级特色，关羽可以不断杀敌升级，并且可以通过不断杀敌来增加无双值，无双值满后可以使用“无双”大招，在片刻间将身边所有敌人杀死，真是超级爽快啊。

此外，玩家在游戏中可以找到补充体力的道具，补充HP值，也可以找到升级道具来增强攻击能力，例如搜集到青龙宝刀可以增加攻击力一点，搜集的宝刀越多，攻击力就上升越多，搜集宝物成为游戏的一个重要乐趣。

游戏的整体画面采取古典偏沉重的风格，力图让玩家感受到强烈的视觉冲击效果。同时，细腻的音效也会让你在手机上再展《三国》英豪雄风。







泡泡精灵

类型：PUZ



现在的游戏适合女生们玩的太少太少了，手机游戏也是如此，这未免有些冷落女性手机用户，也让沉迷于玩游戏的男生备受女生白眼，如果手机上也有类似《仙剑》、《大富翁》、《泡泡龙》之类受女生喜欢的游戏，恐怕会让拥有这些游戏的男生受到女生的欢迎。掌中仙境推出了几款画面可爱、轻松有趣，适合女生玩的手机游戏。《泡泡精灵》就是其中非常出色的一款。而对于男孩来说，手机里常备这些女生喜欢的手机游戏，至少不会因为沉迷游戏而失去女孩的青睐了。



《泡泡精灵》是一款精彩的传统泡泡龙游戏，玩家会遇到许多摆着各种造型的泡泡，利用泡泡发射器发射新泡泡，将相同颜色的泡泡组合在一起并爆炸，屏幕上全部泡泡都爆炸消失后游戏胜利。这款游戏与传统游戏不同的地方是，在色彩缤纷的泡泡中有一些具有生命的精灵，古灵精怪的泡泡精灵总是在其它泡泡之间不断跳跃和变幻，有时让玩家感觉调皮可爱，有时又让玩家束手无策，会给您带来意料之外的刺激与欢喜。





此外，游戏对关卡设计的构思也非常精巧，既有比较简单的"彩虹"，也有复杂紧张的"精灵快跑"，还有"自行车"、"青蛙"等等。奇异的关卡设计会给您带来无尽的回忆和幻想。除了造型精美外，关卡在可玩性设计上更是经过多次测试调整，显得非常出色。

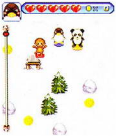
游戏画面天蓝色的色调以及iMac效果的泡泡、精灵，使游戏形成一种清新透亮的画面风格，单从视觉角度上欣赏就感觉非常"卡哇依"的样子。精灵的动画设计更是夸张幽默，加上清新的游戏音效，给游戏增添了不少乐趣。

宠物滑雪

类型：RAC







有没有试过挑选自己喜爱的宠物，参加冬季宠物滑雪大赛！想不想操纵各种顽皮、可爱、淘气的可爱宠物在滑雪场中与其它宠物一比高低，看谁的宠物可以取得比赛的冠军呢？看看这款手机游戏，定会让你开心乐个不停的。

《宠物滑雪》是一款趣味动作的滑雪游戏，玩家操作顽皮可爱的宠物参加滑雪比赛，在赛场上布满了各种稀奇古怪的障碍物，可爱的宠物不小心就会被绊倒，还有一些北极熊、小狗和小刺猬来捣乱和看热闹……

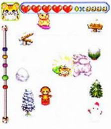
玩家要操作可爱调皮的小宠物在雪场上左闪右躲，躲开障碍物，顺利滑向终点。在比赛中小宠物不仅要面临着各种危险，它们之间又要相互竞争抢先到达终点，紧张的情节滑稽的动作，给寒冷的冬季带来了不少欢乐。游戏的特点是幽默搞笑，宠物摔倒时的样子可怜而滑稽，在体验这种惊险、刺激、幽默的冬季运动的同时，挑战玩家的动作反应力。

游戏的画面采用纯俯视角度，使玩家能清楚地看到赛场的每个障碍。

游戏中会出现 5 种宠物、4 种小动物运动动画，赛道上有 14 种道具以及多种场景效果，各种造型和动画效果都作了精细的设计，不论是宠物的外形还是每一个动作都非常活泼可爱。由于玩法简单，画面幽默，这个游戏特别受到了女性玩家的喜爱，又是一款男生讨心仪女生喜欢的“杀手”游戏啊。







格斗方块　类型：PUZ

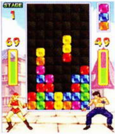


玩过《街霸方块》的玩家一定会喜欢下面这款《格斗方块》，游戏是让玩家挑选一个格斗高手，与电脑选手对战。可以选择的主角有李龙（长得很像李小龙），漂亮性感的梅丽莎，还有不可一世的欧日混血儿宫本太郎。

从画面上看像是一个格斗游戏，其实这并不是一款动作格斗游戏，而是要玩家按照游戏规则消除画面上的水晶方块，然后用格斗动作来轻松有趣地战胜对手的益智游戏。游戏中会随机会出三个不同颜色的水晶方块，玩家需要将三个同色水晶方块拼为横或斜的一列，就可以成功消掉，每消掉一次，自己的格斗选手就会攻击对手一次，直至将对手打败。如果在限定时间内没有打败对手，则有可能被对手 KO。







因为有了电脑对手的挑战，如果不及时打败对手，自己就会挂掉，因此随着游戏难度增加，会越来越紧张刺激，游戏的耐玩度很高，不仅男生非常喜欢，女生玩了之后也很容易上瘾的。

游戏中人物的格斗动作设计得还不错，李龙发招时还配有李小龙著名的喊声，所以，虽然是益智游戏，然而玩起来还是有格斗游戏的感觉，同时也觉得蛮滑稽的，所以推荐各位玩家感受一下。





玩游戏背单词

类型：ETC



经常听朋友说考托福前每天要背四到六个小时的英语单词，可是有些时候并没有时间学习，拿着书到处跑也不方便，下面要介绍的就是一款解决这个问题的手机教育类游戏《玩游戏背单词》。这是一个在2003年NOKIA举办的S60大赛中获奖的游戏，不论从创意还是品质方面都是没说的。





英语学习软件是在中国市场最受年轻用户欢迎的软件种类之一，但是目前市场上却很少有制作精良的商业化手机英语学习软件，“掌中仙境”开发的《玩游戏背单词》是国内少有的商业化的JAVA离线英语单词学习软件。该软件可以配备四级、六级、TOEFL、MBA、研究生等词库，在传统的单词记忆模式下，融入了《泡泡龙》和《打潜艇》两款精彩小游戏，玩家通过组合字母，以及判断单词正误的小游戏来对平时的单词记忆进行测试，让单调的背单词变成轻松有趣的小游戏。

其实GBA上也有不少学英语的游戏，在日本玩家中很受欢迎，但是由于语言不通，所以国内玩家一直没有关注到此类教育游戏。其实有这样融学习于娱乐的游戏，在游戏中学习，是非常实用的一个手机软件。







该软件最大的特色是把枯燥的背单词，融入成为几种小游戏模式，就像国外的父母与孩子一起玩单词记忆小游戏那样，让用户在轻松的娱乐气氛中起到学习英语的效果，是英语学习方式的一种突破。而且利用手机便携等特点，让“随时随地利用每一分钟时间背单词”变为可能，对各位正在努力学习英语的玩家有很大帮助。

考虑到用户会较长时间使用软件，“《学英语背单词》系列”软件整体画面色调柔和，操作界面和按键简单方便，用户长时间学习也不会感到疲劳，另外还配备了动听的音效，增加了学习和游戏的乐趣。

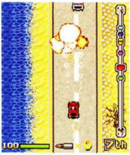
除了游戏，其实手机上的类似《玩游戏背单词》时尚学习软件，对用户的实用性和利用率反而更高，学生自不用说，现在的都市白领都很注重自我充电。让玩家利用手机这个便携的移动终端，每时每刻都能轻松有趣地学习英语。

疯狂赛车

类型：RAC



赛车是一种传统却魅力永存的经典游戏，驾驶疯狂赛车风驰电掣的在公路上飞驰，不停地躲闪来来往往的车辆，不要对怀有恶意的司机客气，也不要对那些开着奔驰宝马洋洋得意的司机怜悯，用暗藏的导弹发射器发射导弹，在高速公路制造一起起爆炸和堵塞。疯狂的驾驶和紧张的节奏令玩家窒息，也令旁观者头晕目眩，这就是《疯狂赛车》。



游戏共设计了6关，每关公路赛道会不断增加，公路的宽度和弯道以及来往的车辆都会随之变化。玩家可以操纵赛车正常速度驾驶，也可加速到疯狂驾驶，可以发射导弹射击前方的赛车，导弹攻击需要及时补充备用弹药，这在公路上随机出现，同时，游戏中可以找到补充体力的道具补充因碰撞造成的HP值下降，也可以找到防御道具来增强防御等级。

游戏采用90度俯视角度，整体画面采取暖性色调，以加强对玩家的视觉兴奋度刺激。游戏设计玩家赛车2种，其他车辆6种，设计场景4种，地景8种，道具3种。对游戏中的射击、车辆爆炸、车辆急转弯、加速等设计了多种动画效果。游戏配置了十余种WAV音效，对射击、移动、中弹、爆炸、得宝等动作都做了细腻的设计。





无敌坦克

类型：STG





《坦克大战》在任天堂红白机时代开始就已经成为一个经典，这个游戏的乐趣已经根植在许多人幼年成长的记忆里，也成为永远的怀念。

《无敌坦克》是在经典游戏《坦克大战》的基础上，通过对游戏玩法和效果的改良后而重生的作品，它再次呈现出坦克射击游戏的魅力。玩家操纵坦克在漫无边际的旷野、在纵横交错的街道、在皑皑白雪的高原，与敌坦克进行遭遇战、埋伏战……

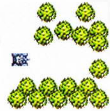


游戏共设计了10关，每关游戏地图都会不同，面对的敌坦克也会越来越强大，数量也会越来越多。玩家有普通炮弹攻击和导弹攻击两种攻击模式，导弹攻击需要及时补充备用弹药，这在杀死敌坦克后会随机出现，同时，游戏中可以找到补充体力的道具补充HP值，也可以找到其他道具来增强攻击等级和防御等级。

游戏采用几乎俯视的角度，整体画面具有很强的真实感。游戏中设计了玩家可操纵的坦克3种，敌方坦克5种，设计场景类型3种，如雪地、沙漠、草地，地景10种，道具6种。对游戏中的射击、坦克爆炸、移动等设计了多种动画效果。游戏中的射击、坦克移动、中弹、爆炸、得宝等动作都做了细腻的音效设计。







注：文章中所有图片除《疯狂赛车》外均为实际游戏截图，更多精彩游戏请访问“掌中仙境”网站：www.palmsp.com

其他手机游戏推荐

文：乐水

下面由“乐水”再为我们介绍几款国内其他公司的优秀手机游戏。

三国虎将传之黄巾之乱

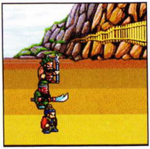
开发商：天津东鹏科技

适应手机：NOKIA 7650、3650、7210、MOTO T720彩屏手机用户

开发平台：J2ME

分 辨 率：176 × 208 160 × 120 128 × 128 （分别对应不同型号手机）

游戏简介：《三国虎将传之黄巾之乱》是一款动作类游戏。“天下大势，分久必合，合久必分！”东汉末年，奸臣当道，百姓苦不堪言。张角率军起义，自称黄巾军，实为乱党。中山靖王之后刘备，与其结拜兄弟关羽、张飞逐鹿中原，决心匡复汉室，成就一番帝王霸业。三人商议后决定为天下苍生，汉室天下而声讨黄巾军。天色渐亮，兄弟三人踌躇满志走出屋外，准备穿过桃林向张角驻军扎营的方向一步步地走去。不久，桃林中便传来了惊天动地的喊杀声……





玩家在游戏中要扮演关羽的人物角色。游戏以打败敌营中的张角为主要目的。玩家在游戏中要控制关羽的行走、攻击。从而击败埋伏在桃林和敌军大营中的敌人。玩家可以点击按键进行普通攻击，在危机时刻，玩家可以使用关羽的超必杀，这样不仅可以打击敌人，同时也可以免受伤害。但是必杀技的使用次数有限。只有3次使用的机会。一旦用完，就要靠敌人的攻击来积攒怒值，只要怒值达到满值，则增加一次必杀技的机会。最多可以有5个必杀技。每当关羽打败敌人后，就可能会得到敌人留下的东西，一般是一些补充体力的回复剂。玩家有2次游戏机会，全部丧失后就要重新开始游戏。每打败一名敌人可得到500分的奖励，每10000分增加一次游戏机会。游戏结束后，电脑会根据玩家的成绩将分数列在TOP5中。









打砖块



开 发 商：天津东鹏科技

适用机型：NOKIA 7650、3650

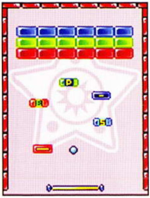
开发平台：J2ME

分 辨 率：176 × 208

游戏类型：动作类游戏

游戏简介：《打砖块》是玩家耳熟能详的经典益智类游戏，游戏简

易的操作和有趣的玩法得到的广大游戏者，特别是众多女性玩家的喜爱。这款手机版的《打砖块》同样具有操作简单、有趣耐玩的特点。在游戏中，各位玩家要控制彩色的接球板准确地反弹彩球，利用彩球将屏幕上方的砖块全部击碎，不断过关，并获得大量的积分。

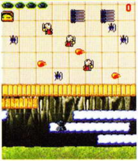


砖块分为5种颜色，不同颜色的转块有不同的属性，比如蓝色的砖块需要撞击两次才能破碎，而铁砖块则不能撞碎。每击碎一个砖块加100分，每增加20000分加一个接球板。游戏者如果没有接到反弹回来的球，则损失一个接球板。另外，当球撞击到砖块的时候，如果砖块带有物品，则物品会随之下落。玩家可以吃掉该物品，会获得各种效果，花样十足。相信该游戏一定会成为玩家休闲娱乐的佳品。

佐罗

开 发 商：天津东鹏科技
适用机型：NOKIA 7650、3650
开发平台：J2ME
分 辨 率：176 × 208
游戏类型：动作类游戏





游戏简介：《佐罗》是一款动作类游戏。各位玩家的身分是赫赫有名的侠盗佐罗，首先佐罗要经过危险的峡谷，潜入皇宫。而后便要不断地躲避古堡中巡逻的士兵、火精灵以及飞斧，并将古堡中的财宝盗出，救济穷苦的百姓。相信各位玩家都可以通过自己缜密的心思和过人的胆识完成盗取财宝的任务。

在游戏中玩家可以通过手机的"上下左右"按键控制佐罗的移动，佐罗在进入城堡前要先借助漂浮的木板或云块越过护城河，当佐罗没有踏到漂浮物，则损失生命1条，漂浮的物体中，云块会在1秒钟后消失，如果消失时佐罗仍然没有离开则视为损失生命。经过护城河，佐罗要躲避从左右飞来的飞斧、火焰的袭击，另外还要小心巡逻的卫士。如果在回避中没有躲开则损失生命，并从头再来。佐罗在到达财宝箱的附近要小心移动的钉板，如果被扎到也视为损失生命。佐罗得到财宝后按原路返回，如中途被发现则为损失生命。

《大富翁中文版》

开 发 商：SoftStar
适用机型：NOKIA 7210、6610
开发平台：J2ME
分 辨 率：128 × 128
游戏类型：益智类游戏





游戏简介：《大富翁》是一款老少皆宜的益智游戏，早期曾在PC上盛行一时，此次是简化的移植版，虽然是简化版，但乐趣依然不减。游戏的目的就是买更多的土地，在最短的时间内使对手破产，从而一举成名成为"大富翁"。

游戏共有3个人物可供选择，即钱夫人、孙小美、阿土仔。游戏者可以通过手机的"上下"按键选择菜单，从而进行掷骰子、查看个人资产等。人物在进入无住空地时会进入是否购买的画面，这样，当你购买了该块土地后，其他人如果进入了你的土地，那么他就要交纳一定的过路费用。同样，当玩家进入其他人的土地时也要交纳费用。游戏如此循环，直至你破产或其他人全部破产，游戏便会结束并且根据玩家的资金来判定你是否成为"大富翁"。

文：游戏商人

掌机汉化游戏介绍第5弹

新的一期《汉化游戏介绍》又与大家见面了，本次的汉化游戏资料比较少，商人在做本期内容的时候都不知道从那里下手了，如果下面介绍写得比较乱还请大家多多包含。

首先为大家播报上期做过了介绍、到目前已完成放出的汉化版游戏。

第一个为大家带来的是**《新约圣剑传说》**，虽然此游戏在上次介绍的时候撞车严重，但汉化版放出得也很快哦，游戏8月29日推出，10月初就完成了第2次汉化补丁的放出（但以后就再没有动作了－_－！），目前汉化情况如下：





剧情99.9%字面翻译，未优化润色。

未翻译部分：

片头演示

部分翻译／未翻译：

02，09（道具名称和说明）

05（人物名字）剩1项

13（武器名字）147项，剩几十项

14（武器说明）147项，剩几十项

15（防具名字）121项，剩几十项

16（防具说明）121项，剩几十项

17（陷阱名字）剩2项

48（怪物种类）剩1项

54（？）剩1项

59（仙人掌日记）剩一堆（－_－）

全部未翻译：

04（怪物名字）180项

50，51（健康状态）38项

52（职业名称）85项

另外，剧情对话部分还是有些地方文字会超出对话框。

勇者组：http://www.chinaemu.cn/zhuanti/crom/

狼组：http://www.chinaemu.net/zhuanti/lvwu/index.html

天使组：http://emu.joyie.com/host/angelteam/



看完《新约》以后让我们进入"大菠萝"的世界，**《光明之魂2》**到本期所有汉化工作已经全部完成，以后也不会对汉化补丁做任何修正。《光明之魂2》由PGCG小组独立完成并于10月1日发布，由于第一版有部分BUG，所以PGCG小组又于10月16日发布了第二版。第二版是在第一版基础上修改了几个汉化的疏漏，并没有对所谓的文本花屏以及死机现象作修改。此后PGCG小组又于（为什么还要加又）10月17日发布了《光明之魂2－中文繁体版》，此版本是在《光明之魂2－中文版》第二版基础上开发的《光明之魂2－繁体中文版》！这个繁体版仅是替换了简体文本字符，并没有按照港台习惯对词汇进行处理。至此，PGCG的《光明之魂2－中文版》汉化工程全部结束，PGCG将不再对关于此游戏的任何地方进行修改。在此让我们来感谢下面的人员，他们就是《光明之魂2》中文版全体汉化人员：



ROM HACK：全球通、疾风之狼、闪·纯静水、beank

日文翻译：剑圣ナミル、宁步露夜、黑武士天亮了、比比

文本校对：黑武士、宁步露夜、全球通

文本替换：全球通

主力测试：BRPGK、魔剑士但丁

PGCG小组主页：http://www.gbgba.com/pgcg/index.html



既然说到了PGCG就把PGCG最新汉化的一款大作告诉大家吧，听到这个名字很多高达FANS估计会很兴奋哦，随着超人气大作GBA版**《SD高达G世纪ADVANCE》**的正式发布，PGCG也公开表示该游戏汉化正式开始，整个汉化将由PGCG全体成员以及PG攻略组共同担纲，尽最大力量让广大高达迷们满意。以下是他们的原话：



“在该游戏汉化过程中PGCG将不会公布任何进况及测试补丁，也请各位FANS不要联系PGCG询问情况。总之请大家相信我们的实力，《光明之魂2》的完全汉化不就是最好的证明吗？”

下面为大家带来上期介绍的泄密版**《柯南－被狙击的侦探》**，上次是泄密版，汉化得还不完全，到本次大家看到《掌机王》的时候就已经是正式完整版了。





《柯南－被狙击的侦探》由漫游汉化协会、熊组、名侦探柯南事务所联合汉化完成，于10月30日早上10点发布，而且不但有简体中文版，同时还有繁体版哦。

以下是所有参与汉化工作的人员

翻译：哀、莫双、hayabusa、hibino、kyuu虹色贝壳（KID）、GXB

破解：GXB、kingbao578

美工：胡里胡涂

文饰：TAKA、Cotolo

谜题：搞脑筋

鸣谢：Angel_Poon

漫游汉化协会：http://manyo.5188.org

熊组：http://bearteam.sa20.com

名侦探柯南事务所：http://www.aptx4869.net





最后回顾一下上期介绍的**《妹妹公主》**，不过此游戏还没有完成汉化哦，目前知道的只是完成了可怜（人名，几个可爱MM的其中之一）的剧情。

汉化作者：飞云

作者主页：http://www.flyskys.com（好象进不去了，汗）

上期回顾就先到这里了，请各位看官先喝口茶休息一下，让我们来了解最新的掌机汉化情报吧！

《真·女神转生》汉化版



“《真·女神》系列”在GB时代就已经是掌机游戏里的红人了，想当年商人边看攻略边玩日本版的情景是多么痛苦啊，现在可好了，大家可以玩中文版的《真·女神》了哦，商人不多说了，大家看下面的资料吧！

汉化情况：

剧情、对话、魔法特技、道具等都已经汉化，惟一还未汉化的是“映像馆”的内容。



此外恶魔名字虽然已经全部汉化，在邪教之馆合体时候的恶魔名字是乱码，不过不影响合体。不过目前

已经发部了好几个更新版本来解决这个问题啦。

下面让我们来感谢以下汉化工作人员

文本翻译：STAGE1 女神转生论坛

翻译人员：monkeyking、ryusei amaterasu、mhideo、哈斯特

程序破解：狼组

《快打旋风 One》繁体汉化版



《快打旋风 One》不用多做介绍了吧，当年街机名作哦，并且也是GBA上少有的清版ACT，作者在发布的时候也没有多说什么，大家看看下面的图片吧，如果想了解更多可以到天使汉化组的论坛去转转。

《麻将风云》汉化修改版





以下是作者 RomanticDog 的原话：

最近玩了一下《麻将风云》汉化版，发现还是相当的不错，而且汉化得也比较完美，小字体是用得十分好看的。但惟一美中不足的就是在“吃”、“碰”、“听”三个选项上原来的版本一直是花屏的，所以本人将它完美了。

修改前与修改后的图片对比，大家看看就明白了。

天使BBS：http://emu.joyie.com/host/angelteam/Forums/dispbbs.asp?boardID=4&ID=473

《洛克人 ZERO2》汉化版

“《洛克人》系列”一向以高难度成为各ACT达人挑战的对象，下面就让我们来看看这款拥有高难度游戏的汉化版吧！目前此汉化进度大约为90%。



汉化作者：shuo_chen

友情帮忙：幸亏大男孩

作者的个人主页：http://mmz2.126.com

《特鲁尼克大冒险2A》完美汉化版





在以前的《掌机王》中商人就为大家介绍过《特鲁尼克大冒险2A》的汉化版，但以前汉化得不是很完整，一定让许多FANS很失望吧，现在好了，星组于11月20日将《特鲁尼克大冒险2》完美中文版发布了，谢谢大家长期来对星组的关心，这是星组第一个正式作品，今后将会有更多的作品带给大家，希望大家继续支持星组！

以下是汉化情况：

完成度：战斗显示文本 OK、剧情显示文本 OK、标题显示图片 OK、迷宫名显示图片 OK、输入菜单 OK。

新增：物品缩略图 OK、攻略心得 OK、星组LOGO OK、汉化人员名单 OK。



在星组发布了《特鲁尼克大冒险2》中文完美版以后，不知道谁把星组自己制做的**《GUNDAM SEED》**给泄露出来了，目前大家可以在网上下载到这个完成度已达到60%的国人自制游戏，由于泄露是内部测试版本，所以如果大家在游戏过程中遇到什么问题也不要吃惊哦，这样事情嘛很正常了。



星组主页：http://www.newwise.com/star/

《魔法元素界》界面汉化版

虽然是动作游戏汉化版，但作者发布的时候话语也太少了吧，呵呵，没有多说什么，只说让大家下载汉化补丁而已，真是默默的汉化工作者啊。





作品汉化情况：按作者的话说他能汉化的都汉化了，其他的英文相似部分都是直接引用的，这要涉及到修改map，但是森（应该是作者的朋友）说map是动态生成的，所以作者也没办法了。

汉化作者：tiela（八月凉）

备注：作者是TGP汉化小组的哦。

TGP小组主页：http://www.sogames.com/tgb/index.asp

《张良传》

下面为大家介绍一款台湾同胞自己制作的GBA中文游戏《张良传》，虽然此作品游戏性不怎么样（作者不要生气啦），但至少作品标准着国人自制GBA游戏已经上升到一个较高层次了嘛！好了，就让我们来看看游戏的部分画面吧！





下面为大家介绍几个还未完成的游戏，大家先尝尝鲜。

《正邪幻想曲》的汉化情况



目前汉化情况到底进行到多少商人也不清楚，不过图片破解与文本破解相信都已经完成了，现在就只差翻译了，希望有能力的人可以来帮助作者，Email：naconc@126.com

大家看看汉化效果图片吧。

《马里奥和路易RPG》汉化开始

11月30日“漫游”正式开始了Nintendo的GBA招牌大作《Mario&Luigi RPG》的汉化工程。在“胡里胡涂”的统筹安排下，经Kingbao的技术破解，该游戏现已进入翻译阶段，负责人是Kiros Lee。这款《马里奥和路易RPG》里人物的台词诙谐幽默，笑料颇多。翻译起来无疑是一大挑战。现在暂时定下游戏中几位主要人物的名字分别为：马里奥、路易、碧奇公主、库帕王。





漫游主页：http://www.chinaemu.net/zhuanti/kiroslee/index.html

《我们的太阳》汉化版的一点消息

“红烧牛肉粉”正在汉化《我们的太阳》，目前，界面汉化程度已接近90%，作者放出了一张截图，大家先看看吧！



《逆转裁判2》第一章汉化版

以前就为大家介绍过《逆转裁判1》的第一章汉化版（目前已经到第3章了），现在又到为大家介绍《逆转裁判2》的第一章汉化版了。目前作者仅汉化了第一章节，后面的几章全部是乱码，根本无法游戏，所以请买卡的玩友注意了，千万不要上当哦！不过说实话《2》的难度比《1》提高了一些哦！





后记：终于完成了，本期内容真是对不起大家啊，做得粗糙了点，大家就将就将就吧，希望大家多多体谅，继续支持《掌机王》，也继续支持商人，更精彩的内容下期奉献给大家，最后还是请大家有空到www.gbgba.com转转。

文：混沌星辰

勇敢的心

——国内GBA游戏开发工作室“混沌星辰”介绍

使命

混沌星辰（CHAOS STARS）是由一群年轻、有梦想的游戏创作者发起组建的。万物复苏的开始，蕴含着一种特殊的含义，我们把这种不平凡的含义叫做混沌，在生活和工作中，我们都希望成为最闪亮的星辰。我们为自己的理想而努力，从企划原案、脚本、到程序引擎开发、2D、3D美术绘制和音效，都精益求精，争取做到更好，这是一种使命，更是一种赤诚……

建立

2003年初，昊宁有意于开发一款制作精良的GBA RPG游戏，于是联系了一些对GBA开发有浓厚兴趣的朋友（乐水、azhong、宾宾、Eyes_On_Me、kyosuke、fish），但是由于严重缺乏美工和好的剧本，游戏一直没有完成。之后，昊宁和乐水在进一步聊天中有了组建游戏制作工作室的念头，而当时乐水正在用他自己写的GBA开发包“beauty for gba”制作两款不成熟的作品——《花历》、《无雪的冬季》，虽然游戏当时只是DEMO，但看了乐水的作品，更增加了昊宁的信心。之后，昊宁还找来他的朋友寒雨负责网站和宣传。接着乐水和昊宁继续到网上寻找有才华的朋友。功夫不负有心人，乐水在一个CGDN论坛上找到了程序设计能人SHIK，昊宁也在在台湾的动漫社团找到了Dmitry，从此，剧本、程序、美工、后期到位，混沌星辰的5个核心人物终于聚在一起。6月底按照乐水开发的一款《五子联珠》游戏为基础，大家各自到了自己的工作位置。7月1日《挑战联珠》这个国内第一个正式版GBA游戏发布，混沌星辰的奋斗史也随之拉开序幕。11月初，由于内部调整和工作压力，乐水离队，使混沌星辰失去一颗闪耀的星。

成员

现混沌星辰工作室成员有昊宁、SHIK、寒雨、Dmitry、ES_ZETA、闪·纯静水、思嘉维、gameboy、最傻的人以及最近加入Uranus、WAZA、黑武士、青山妩媚、吉它。

工作室每个人明确分工，乐水离队后，昊宁负责工作事务安排和策划；程序交给ES_ZETA、最傻的人、WAZA和SHIK负责；Dmitry和闪·纯静水负责美术工程，黑武士进行策划；青山妩媚进行润色；吉它负责音乐；网站、测试安排给思嘉维、gameboy和Uranus，由寒雨负责，还包括宣传和联系等。

由于大家工作都是在网上，平时都有各自的工作，所以大家尽可能地协调合作，虽然有不少困难，但混沌星辰最终的目标是一心做出最好的游戏献给玩家，所以，再多的苦也不算什么了。

发展

游戏的开发不是一个人事情，是靠工作室每一个人的努力。混沌星辰的每一款作品，都是大家共同努力的结晶。到今天为止混沌星辰发布了广受好评的图书软件《图书仔》(GoodBookAdvance)、国内首款正式版游戏《挑战联珠》、英语学习词典软件《单词通》(EasyEnglishForGBA)。通过这些作品，混沌星辰渐渐在玩家群里有了一定的知名度。为了能及时得到玩家对这些作品的意见和建议，混沌星辰开辟了专用的论坛。网站也十分有特色，以卡通村庄形式作为主页，其中有十分多的内容和隐藏要素（听起来怎么这么像游戏），仔细找找，说不定游戏密技就隐藏在里面某个角落









哦。另外据说他们接下来要开发一款横向多重卷轴的大型ACT游戏（难道是类似《晓月》的游戏），十分值得期待啊。

作品

名称：《挑战联珠》
类型：棋牌游戏
发行日期：2003年7月1日

《挑战联珠》又名《挑战五子棋》，从名字大家就会知道，这是一款五子棋游戏。这个游戏可能不太出名，但它蕴含着很多的意义，第一个意义就是国内发布的第一款正式版GBA游戏；另一个意义就是代表着混沌星辰工作室的成立。游戏中出现4个人物分别把守初、中、高和特级难度。游戏界面华丽，在你胜利或失败都会有不同的画面出现，胜利时你还可以听到喝彩声呢……这是个智者的世界，面对你的是未知的挑战，如果你有勇气就来吧。



名称：图书仔（GoodBookAdvance）
类型：图书软件
发行日期：2003年7月7日

提到《图书仔》，我想大家就比较熟悉了，很多朋友都是从《图书仔》认识混沌星辰工作室的。这个标志性软件的功能之强大，恐怕刚刚接触它的你还不能全部了解。软件具有12大特点，分别是：1.ROM制作支持目录功能；2.界



面使用XP风格；3.文字阴影；4.自定义颜色；5.24个标签；6.标签显示文件名称和进度；7.自动存档；8.快速存档；9.支持GBK大字符集；10.支持HTML文件写入；11.支持各种格式图片文件写入；12.图片支持缩放幻灯片等功能。《图书仔》属于傻瓜型软件，操作及方便，界面华丽，文字看上去清晰舒服。《图书仔》的英文名为"GoodBookAdvance"，等你看到哪个网站出现这个英文的名称，它就是《图书仔》了，更多的详细介绍你可以到http://www.loveu.cn/hdxc/fenye/zhuankan/tushu.htm去了解。

名称：《单词通》（EasyEnglishForGBA）
类型：英语学习翻译软件
发行日期：2003年7月22日

《单词通》英文名称是"EASY ENGLISH FOR GBA"，它是一款GBA上的英语学习软件，其实严格一些来讲这只是一个电子词典类的工具。这个词典包含各种单词和词组共21702个。由于GBA自身机能的限制，查询速度不是很快，所以如果你要查找的单词比较孤僻，请稍微等待一下，只要是本词库中包含的单词它都会详细地一一列出来的。在查找过程中，如果你忘记了单词的完整拼写而只记得开始几个字母，那么请正确输入这几个字母进行模糊查询（与普通查询方法一样）。有时某个单词除自身外还有词组，那么你可以在该单词后补加空格（字母Z后的空白部分）精确定位。



名称：《贪吃蛇》
类型：益智游戏
发行日期：2003年7月22日



《贪吃蛇》游戏的名字和玩法大家一点也不会陌生。一条小蛇，经过你的控制吃掉虫子而慢慢地长大，在你的工作学习之余尝试培养这条小蛇吧……混沌星辰的这款游戏曾经和ES_ZETA的同名游戏撞车，但后来ES_ZETA也加入了混沌星辰，从此国内GBA《贪吃蛇》游戏在混沌星辰上演"双蛇记"……









名称：《战斗黑白棋》
类型：棋牌游戏
发行日期：未公开

《战斗黑白棋》，游戏以黑白棋为主。蛋未出壳，剧情尚未公开，如想知结果，请看《掌机王》下回分解……

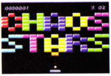




名称：《砖块世界》
类型：益智游戏
发行日期：2003年10月27日

混沌星辰精心打造，史上超华丽的GBA砖块游戏《砖块世界》，游戏包含60个关卡和十几种道具，喜欢挑战的你千万不要错过。《砖块世界》的操作十分简单，基本就是用方向键的左右来控制接球板的位置使球反弹或者吃道具就可以。游戏开始第一关为展示关，告诉大家游戏的华丽效果（设计者真是煞费苦心啊）。之后每六关就是BOSS关，大家可要小心呀，结果会让你意想不到，具体会有什么惊喜，还是请你来挑战吧。





名称：《神圣职责 挑战 SARS》
类型：益智游戏
发行日期：2003年10月28日

公元2003年2月，一场灾难即将降临到美丽的地球上。你，一名杰出的医学工作者，将领导着一个由精英组成的科研小组担负着消灭Sars的重任……这就是《神圣职责 挑战SARS》的剧情。游戏分为练习和通关两种模式，在练习模式中，玩家可以自由选择病毒数目及游戏速度，从而逐渐熟悉游戏的操作。而通关模式则是要求玩家打通20个关卡，从而消灭可怕的病毒SARS。混沌星辰首次使用的动态背景，使得游戏增加了动感。游戏画面也做得很漂亮，给人很强的正义感，非常适合这个游戏的内容。游戏中使用的各种音效也可以说是非常经典的，各位玩家还是亲自体会吧。





名称：《CSAGBLib》
类型：开发包
发行日期：2003年11月09日

混沌星辰“最傻的人”自行开发的《CSAGBLib》测试版。此开发包使用简单、功能强大，且在不断完善当中，可以称得上是国内第二个正式公开发布的GBA游戏开发包了。鉴于国外同类GBA游戏开发包如HAM等，虽然易用，但是对用户的限制也比较大，而任天堂的官方的游戏开发函数库AGBLib虽然功能超级强大，但却并未达到易用的程度，初学者根本很难着手，这就会让初学者碍于开发环境的障碍而无法尽显游戏设计才华了。于是，为了方便大家，《CSAGBLib》就这样诞生了。开发包还在不断更新完善中，有意想开发GBA游戏的朋友不妨开始尝试一下它。



名称：《杂志仔》
类型：编辑软件
发行日期：2003年11月24日

《杂志仔》的突然发布让大家足足吃了一惊，可以看出混沌星辰从没有停歇，努力为大家做出更好的游戏和软件。

《杂志仔》（GoodMagazineAdvance）是一个制作GBA杂志ROM的工具。本软件使用简单，可以做出类似于网页的电子杂志在GBA上使用。它包括杂志列表窗口、页面预览窗口和主窗口，只要你学会了使用的方法，文章、图片、热区随你掌握，加上自己精心设计的LOGO，精美的杂志你也可以做出来。目前《杂志仔》分为0.5正式版和冲锋版。（在混沌星辰和掌机前线、掌机地带、狼窝合作的《掌机领域》杂志，就是《杂志仔》制作的国内第一个GBA电子杂志，大家留意哦！）



混沌星辰，我们一直在努力！

欢迎访问混沌星辰网站：http://www.loveu.cn/hdxc

文：小超

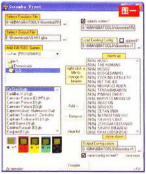
年末GBA软件盘点

转眼又到年末了，大家又长了一岁，这也是掌机王在本年度的最后一期，所以更值得纪念！（LIKY云：走走，喝酒去，偶请客！）我们的《软件大集合》也已经介绍了N多的GBA软件。不知这些软件大家都上手了没有？GBA这小小的东东真是潜力无穷啊！

GBA 上再玩 GB 游戏

要说两月来最轰动的信息，恐怕非Goomba的出世莫属了！这是一款在GBA上运行的GB/GBC模拟器，它的老爸我们非常熟悉，正是大名鼎鼎的PocketNES的作者FLUBBA。在事先毫无征兆的情况下，FLUBBA悄然于10月24日放出了Goomba的第一个版本。仅仅是第一版，就给了大家太多的惊喜。Goomba对GB/GBC大部分游戏的模拟可以用完美来形容：速度流畅、支持声音、支持存档、支持合卡。大概是有了开发PocketNES的经验，Goomba的第一炮就异常响亮。大家纷纷抛弃了旧的GB模拟软件GBONGBA，倒向Goomba阵营。Goomba与GBONGBA的差距就像美丽的天鹅与丑小鸭。首先是Goomba抛弃了GBONGBA那恶梦般的DOS操作方式，转而使用普通WINDOWS软件界面，操作非常简单；其次Goomba对图象和声音的支持非常好，很难在感觉到画面缺帧和声音不同步。FLUBBA本人并没有停止前进的脚步，6天以后，也就是10月31日，Goomba即推出了V1.5版本，完善了软件的模拟程度，支持的游戏更多。稍后，Goomba又推出V1.6、V1.7、V1.8版本，小改进的同时，更支持了游戏的时钟功能（可以玩口袋妖怪了，呵呵！）。看到这里，相信大家已经望眼欲穿了吧，小超马上来介绍：

截稿前，Goomba的最新版本是V1.8版，大家可以从Goomba的官方页：http://goomba.bornonapirateship.com 或者从FLUBBA的个人主页 http://hem.passagen.se/flubba/gba.html 下载。顺便一说在FLUBBA个人主页，大家还可以下载到FLUBBA自己开发的其他程序，比如PocketNES、PCEAdvance等等。要想获得程序的最新版本，时时关注FLUBBA的个人主页很必要哦！



运行goombafront.exe（见图一），可以发现它的界面非常清爽，操作呢，也非常容易。从左上角开说，"Select Emulator File"是选择模拟器文件，这个文件在Goomba的程序包里自带了，点击"..."的浏览按钮，选择goombafront.exe同目录下的goomba.gba文件即是。下方的"Select Output File"则是选择输出文件，也就是最后制作出的GBA ROM的文件名，点击浏览按钮，选择一个目录，然后输入自己随意的一个文件名就好了。这里建议输出文件和goombafront.exe主程序放在同一目录底下。

Add GB/GBC Games就是添加GB和GBC ROM的地方了。从这里就可以看出来Goomba也支持彩色GB游戏，不过在这里很遗憾地告诉大家，虽然支持部分（注意是部分）GBC游戏的ROM，但实际GBA运行画面仍旧是黑白的。不过Goomba对绝大部分黑白GB游戏的支持都非常好，现在我们只能期待FLUBBA再接再厉。言归正传，先选择电脑里的硬盘，下面会出现这个硬盘里的所有目录，选取放GB ROM的目录，然后最下面的框就会显示此目录下所有的GB ROM文件名。在GB ROM文件名上双击鼠

标左键，刚才选中的GB ROM文件就会出现在右边的大框中，而右边大框中的文件，就是我们最终要制作成GBA ROM的游戏。左边和右边两个框中有三个按钮，Add钮是添加GB ROM到右边的框中，Remove是从右边大框中删除游戏，ClearList则是清除右边大框中已经选取的所有游戏。如果要添加或者删除多个游戏，大家可以按住键盘的Ctrl不放，点击鼠标选取，最后再点击Add或者Remove钮。

制作好的GBA游戏菜单是按照选取游戏的先后顺序排列的。你也可以事先排序，用鼠标在右边大框中选取一个游戏，然后点击大框上方和下方的Movie Up和Movie Down即可将游戏上移或者下移。

选择好GB游戏后，再做点准备工作就可以生成GBA ROM了。右下脚的Output Configuration是导出软件配置（包括模拟器文件的位置啊、GB ROM的目录啊，这些都在保存之类），选择好目录和文件名后，点击Save Now按钮，即可马上保存软件配置。而旁边的SAve Config On Exit选项选择后，软件退出时会自动保存刚才的设置，非常贴心的设计。右上角的Splash Screen是选择启动画面，Goomba默认的启动画面竟然是XG2_lite.raw，你可以选择不要启动画面，也可以自己制作启动画面。Load Exitsing Config是读取已经存在的软件设置，Append的意思是在原设置的基础上保存新更改的设置，不选择的话，就不会更改已经存在的设置。

一切都完毕后，点击Compile，稍后会弹出一个DOS运行对话框，这表示Goomba在将GB ROM文件编译成GBA ROM，对话框关闭后，编译完成，痛痛快快地在GBA上玩心爱的GB游戏吧！

再介绍一下Goomba生成的GBA ROM在



图二

GBA上运行时的操作方法。相信有用过POCKET NES的人，都能很容易上手，不过还是要说一下。GB游戏是以合卡的形式在GBA上运行，游戏标题分行列出（见图二），按GBA的上、下键可以移动光标选择游戏，按A键或START键进入游戏。同时按住L和R健，游戏暂停，弹出Goomba的GBA菜单（见图三），这



图三

里可以对游戏模拟状况进行一些设置，GBA的A健改变设置，B健回到游戏。

B autoFire和A autofire是GBA的A健和B健在游戏中是否设置为连发健，OFF是关闭此项设置，玩射击游戏时，大家就可以设置为ON或者with R（按住R的同时按A或者B为连发）。Controller是联机使用的，可以设定你当前用的是1P还是2P，Goomba最多支持4人同时联机（汗，GB上有4人同时的游戏吗？），条件所限，小超并没有亲身试验。

Border是改变游戏的外框，很可惜，三种外框都很难看。Palette是改变游戏的颜色，有8种颜色可以改变，有点类似当初彩色GB玩黑白GB游戏时改变色彩的效果。再接下来的GAMEBOY选项是Goomba的谜之选项，因为只有一个：DMG。Link Tansfer是等待联机的选项。Manage Sram是管理Goomba中所有的游戏记忆。Save Sdata是将当前的游戏进度保存起来，注意，这个和游戏中的保存不一样哦，这是Goomba提供的实时保存，和下面的Load Sdate读取游戏进度相配合，就可以达到某些游戏不损命通关的目的哦。

Sleep选项是让GBA休眠，GBA的电源没有关，只是画面和音乐没有了。同时按住L/R/SELECT以及START键，回到刚才的游戏。Restart是回到游戏列表画面，Exit的效果和直接按B键一样，回到刚才的游戏画面。

小超测试了N个GB游戏，发现除了极少数

的顽固分子（比如科乐美游戏大集合、街霸、中文GB游戏），大部分的黑白GB游戏都运行正常。对于一个刚出不到两个月的软件来说已经很不错了。当然，人的欲望是无止境的，下一步当然是希望Goomba完美支持GBC游戏，在GBA上玩彩色GBC游戏那就更爽了，呵呵！

GBA上制作电子杂志——杂志仔

喜欢上网的朋友大概都看过GBMAD小组制作的电子杂志吧，不过那只是从电脑上看的。现在出了一种可以在GBA上看的电子杂志，还没见过？快去http://www.hdxc.net/hdxc/pocketkingdom.rar下载吧。这本名为《掌机领域》的电子杂志（见图四）由WRG、ChinaGBA、GA、混沌星辰联合制作，实质是一个GBA ROM，可以直接烧录到卡带中，在GBA上浏览杂志的内容。杂志突破性的采用了类似网页的浏览方式，玩友可以使用GBA方向键移动光标点击杂志的各种链接，查看相应内容。《掌机领域》的制作者之一的混沌星辰小组还放出了制作这本杂志的软件—《杂志仔》，大家也可以制作属于自己的GBA电子杂志啦！



杂志仔的英文名是GoodMagazine Advance，目前网上的最新版本是11月24日放出的0.5版，从http://www.loveu.cn/hehe/zzz.rar下载。软件解压缩后，点击GoodMagazineAdvance.exe主程序，会一下弹出三个窗口（见图五），最左边的是杂志列表，中间的是杂志编辑窗口，右边则是杂志预览。下面就由小超来手把手教你GBA电子杂志的制作方法吧。首先单击左边杂志列表窗口的“添加”按钮，在弹出的对话框中输入GBA电子杂志的名称，添加完毕后选中刚才添加的杂志名称。现在主要工作要在中间的杂志编辑窗口中进行了。点击“添加”按钮，为页面选择一个背景图片。这里建议大家自己制作宽度为240象素的JPEG格式的图片，毕竟自己制作的图片最合适嘛！选择好图片后，页面栏会显示页面的相关信息：包括页面编号（PageID），页面宽度（Image Width，实际就是该页面背景的宽度），页面高度（ImageHeight，实际就是该页面背景的高度），以及背景图片的路径。右边的预览窗口也会显示页面的效果。

制作好一个页面后，就要向上面填文字了。点击“批量导入”，会弹出一个文本输入框。“左边空出”、“右边空出”、“上边空出”以及“下边空出”用来控制文字在页面上显示的范围，“行间距”用来控制每行的高度。颜色就是显示文字的颜色，以RGB三色来表示，比如黑色就是“0，0，0”。链接是指是否将这些文字变成热区（所谓的热区概念实质类似网页中的超链接，点击链接会到达另一个页面）并指向某个页面，如果是就打上对勾。最后把文字复制到文字框中，点击确定即可。文字过多的话，点击确定后，会自动拆解为多个片断，使GBA屏幕可以显示。如果要实现链接的功能，就要添加热区了。这可是杂志仔的精髓所在哦！如果要新添一个热区就点击添加，添加完毕后，点击“修改”按钮，修改热区的相信信息。其中NextPageID是页面的编号，X是热区在页面上的横坐标，在Y是页面上的纵坐标，Width是宽度，Height是高度。Color指文本的颜色，也是RGB三色表示哦，Text则是该热点中具体的文字内容。



右边的预览窗口一定要用好了，和GBA端显示效果是一样的哦。而且，预览窗口中的热点也是可以点击的。GBA电子杂志的开头LOGO也可以自己定义。只要将240×160象素大小的图片放入LOGO文件夹即可，进入电子杂志之前，这些LOGO图片会依次显示。最多可以放8个LOGO图片，能充分满足你的展示欲望，呵呵！

万事俱备，点击左边杂志列表

窗口下的“生成ROM”按钮，OK，自己的GBA杂志制作完毕，快快烧录到GBA上自我陶醉一下吧。最后别忘记点击一下“保存”按钮哦，将自己的成果保存下来，以便以后再完善！

杂志仔制作的电子杂志，在GBA上操作也非常简单。GBA的方向键移动光标，R键和方向键一起用是控制页面上或者下滚动。A键点击链接，B键返回上一页。L和方向键左一起按是上一张，L和方向键右一起按是下一张。按START则是回到杂志的首页。

最后还是要感谢混沌星辰提供给大家这么有创意的软件。混沌星辰小组开发过多款GBA软件，其中《图书仔》、《单词通》以前小超在《掌机王》都有介绍，确实很了不起！

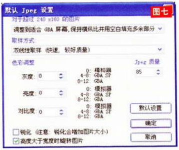
最好的GBA图片转换软件

GBAJpegViewer

GBA上图片转换软件着实出了不少，大家似乎都对小小的屏幕上看图片抱有浓厚的兴趣。现在久经杀场的小超，隆重介绍GBA上最（！）好的图片转换软件 —— GBAJpegViewer。说“好”，这里有俩理由，功能强大，GBAJpegViewer不但通吃GIF、JPG、BMP等各种格式的图片，更细致到能够对单个图片进行旋转、锐化、放缩等操作。二是简单易用，一个是GBAJpegViewer界面本身设计简洁，而且国内的先锋程序员鸵鸟先生将其汉化成了中文版本，看着中文，相信大家上手就容易多了吧。

目前GBAJpegViewer的最新版本是V2.3，它的作者是Tony Savon，英文版下载可以上这个页面：http://www.caimans.net/gba。鸵鸟汉化的版本，给鸵鸟发邮件（wwip@yeah.net）索取……

下面以鸵鸟汉化的中文版为例，向大家介绍使用方法。双击GBAJpegPacker.exe运行程序（见图六），点击最右边的“插入图片”按钮，会出现图片选择对话框，可以一次选择同一目录下的多个图片，还是提醒用好键盘的SHIFT和CTRL键哦！



选择好图片，点击打开，程序左边会出现图片列表，包括图片的名称、容量、原始尺寸等相关内容都有显示。选择一个图片名称，点击“删除图片”，则可以删除选中的图片，点击“清空列表”则可以将所有图片都清除。右边有两个按钮“JPEG选项”（见图七），是专门针对.jpg图片的优化选项。点击后，可以对JPG图片的大小、取样方式、亮度、对比度等参数进行调节。“ROM选项”（见图八）则



可以给ROM取一个内部名称，就是ROM头部的名称。另外还可以给ROM加个密码，保护个人隐私哦。



选择一幅图片后，下面会出现图片的预览图，左边是图片的原始效果，右边则是图片在GBA上的效果。这时可以对这幅图片进行单独调整，包括锐化、图片质量以及亮度、对比度等等，点击“手动调整”按钮，则调整成功！

最后点击一下“创建GBA ROM”，图片ROM就生成了！再介绍一下在GBA上的按键使用方法：

使用GBA上的“L”和“R”键

可顺序浏览图片；

按住“A”然后按“L”或“R”键可前后跳跃10张图片浏览；

按住“A”然后按“L”或“R”键可前后跳跃100张图片浏览；

按“A”+“A”可跳跃到随机的一张图片；

按Select+Start可重启；

按Select可唤出简易帮助（英文）；

按住Start然后按“R”可开启“幻灯片模式”；

按住Start然后按“L”可开启“缩略图模式”；

在“缩略图模式”中可使用十字键移动光标，“L”和“R”键翻页，按“A”键可选择查看当前图片；

按住“A”然后按十字键的“上”和“下”可调节亮度；

按住“A”然后按十字键的“右”可放大432×288分辨率的图片，使用十字键可全方向卷轴浏览。

末了，只是希望鸵鸟的汉化能继续下去，让我们能用到V2.4、V2.5版的中文GBAJpeg Viewer。

GBA 软件杂碎

来说说其他一些GBA软件的情况，年终总结还是要的嘛！

GBA上的FC模拟器已经出到了V9.9版本，新版本修正了当没有游戏找到时死锁的BUG，加入了当按住菜单时小小的淡入浅出特效，支持当退出时保存设定的功能。GBA上的PCE模拟器也出了最新的V5.1版本，修正了时钟功能。这两个模拟器，大家可以从文初提到的FLUBBA的个人主页中下载。

对GBA游戏开发感兴趣的朋友，小超在这里介绍一个GBA游戏开发包——CSAGBLib，由“最傻的人”提供。从http://ftp3.chinaemu.net/GBA_Dev/Homepage/download.htm下载。这是国内第二个正式公开发布的GBA游戏开发包，最大的特点是易用。当然比起任天堂的官方开发包，限制还是很多的。应该比较适合新手吧。

KeyboardAdvance是一个GBA的记事本软件（见图九），目前的版本是1.0b，可以从www.keyboardadvance.cjb.net下载。最大的不便是只支持英文，英文苦手的话还是等国



图九

内软件开发者的作品吧。小超还要发一下牢骚，这款软件的字母输入法真是狂难用啊-_-。

GBA Tool Advance是一个非常棒的GBA游戏ROM修整工具（见图十）。目前具备以下功能：



图十

1.查看头文件

2.去除片头

3.修复overdump（如32M dump成64M）

4.修复商标码

5.提取片头

6.打IPS补丁

7.SRAM补丁（尚未支持EEPROM_V111版本存档格式的转换）

文件虽小，功能不少，还都挺实用，从这个网址下载http://www.gbadat.altervista.org/gbadat/down/prg_GBATA_chs.zip软件的简体中文版。因为是中文版，偶也不多介绍什么了。

2004年又会是一个新的开始，无论游戏业界风云如何变换，相信经过GAMEBOY洗礼的朋友，都会一如既往地爱它，喜欢它。最后感谢GBMAD小组（http://www.GBmad.com）以及齐鲁在线（http://www.QL169.com）掌机论坛热心网友的支持。

游戏汉化基础教程（一）





编者按：虽然任天堂并没有在国内推出GBA主机，但国内的玩家却已经玩过不少中文游戏，这都得益于国内众多的汉化小组的努力。大家玩得多了，不知有没有想过亲自参与到汉化游戏的行列中来呢？如果你有这方面的想法，不妨好好看看下面这篇文章。这是由国内知名GBA游戏汉化小组PCCG小组的组长"全球通"专门撰写的一篇《游戏汉化基础教程》(PCCG小组曾汉化过《钻子先生A》、《索尼克A2》、《光明之魂2》等GBA游戏，这些游戏都获得了国内玩家的一致好评)。这篇教程将分为好几个部分，从专业的角度，由最基础的知识讲起，一步一步教你学会汉化游戏。







汉化基础教程——心态篇

游戏汉化是一个费力又费时的工程，没有游戏厂商的开发源程序，没有固定的某个软件，也没有固定的方式，一切都得靠自己手工劳作。汉化游戏对个人的态度与心理素质要求都比较高，所以在开始学习汉化前有必要先上一堂心态课，用意在于让大家对汉化游戏有个思想上的认识，有个心理准备。

汉化不是三言两语就能说清楚道明白的，也不是喝口水眨下眼就能精通的！各位初次接触的新人想必都怀着不同的理由才投身汉化的，但无论是什么最终目的都是想把一个个日文游戏变成通俗易懂的中文游戏。在这个共同点上是十分值得赞扬的，不过我也想提醒大家，希望大家对汉化有个正确的认识。汉化者必须具备的3个条件：1.坚持不懈、持之以恒的耐力。2.熟练的计算机操作能力。3.广泛的计算机知识。其中最为关键的就是耐心毅力，在汉化中必定会遇到现实与潜在的双重困难，任何一个困难都有可能使你放弃汉化，面对种种错综复杂的困难，良好的心态显得十分重要。困难不是不能克服，而是看你愿不愿意去克服。汉化不仅是游戏的汉化过程，同时也是自身能力提高的过程。而在这之中伴随的来自于自身（生活、学习等）和外界（Lamer）的压力同样可能使你屈服，这同样也得靠耐心来趋势自己继续前进。"勤能补拙"，良好的耐心毅力能弥补自己在其他方面的不足，而重点是"勤"，它可以使自己的能力得到飞速提高。从事汉化研究的人群多为青年，青年具有先天的求知欲与积极向上的精神，但是另一方面，青年浮躁、不踏实、意气用事的心理却往往会制约自身的能力提高。要想在汉化方面真有所建树首先就必须端正自己的思想，净化自己的心态。

汉化对于计算机知识要求是广而不精，所以这给当代年轻人创造了极为便利的条件。即便是现在才开始学习，学起来也不费劲。说到学这个问题还得说一说。由于汉化的特殊性质在目前的社会看来并不能算作一个正规的行业，因此即便是电脑技术书籍泛滥的今天想要找到一本专门讲解游戏汉化理论原理的书实在是极为不容易，所以所有关于这方面的学习都利用网络来进行学习与交流。网络上有不少爱好游戏汉化的热心人，他们不但自己汉化游戏，也常常把自己学习的经验技术带给大家，传授给大家。"狼组"、"天使汉化小组"的网站上都有很详细的汉化知识讲解。目前大部分汉化人都是从那里起步的。如果你还是新人一定要去看，把那里旮旯里的东西都学到，都消化为自己东西。学习阶段不能只顾看，实践才是目的。大部

分教程都是伴随一个例题游戏进行的汉化讲解与演示的，所以建议在学习的时候旁边最好是准备好这些个游戏素材，边学边做。当然，教程所教授的内容是十分简单的，又是十分片面的。而在亲自操刀的汉化过程中将会遇到很多无法预料的问题，需要大家克服浮躁的心理善于思考勤于思考。在真正掌握一些基础知识并具备一定能力后不能轻易自满。学到的这些还只是个开头，接下来还有更多更严峻的问题。这仍然需要持之以恒的学习态度。此外经验交流也是必不可少的，志同道合的几个人可以经常在一起讨论切磋，以达到共同进步的目的。自己不懂的要向别人请教，请教不是叫你去问这步该如何如何，下一步又该如何如何等等这样的操作性问题。应该问的是原理，即为什么需要这样？请教也不能产生依赖，绝不能一遇到问题就去问，问个没完没了。合理的是得知某一问题的原因以后首先要自行分析，认清问题的真正原因后去立刻解决问题，解决完后再进行横向纵向的拓展，即找到此问题的一般性与特殊性，哪些情况会出现这样的问题，对于出现的问题各自采取什么办法等等。再有，网上的汉化资料讲解的方法技巧都是最典型最普遍的流程，汉化没有固定的路径。游戏结构的多种多样，导致实现汉化的方式方法也可以多种多样，不要生硬地照搬硬套，要多思考，灵活运用；具体问题具体分析，不同的情况用不同的方法处理。在实践的过程中要善于积累适合自己的经验技术。同时，当遇到实际情况与教程不大相同或者相抵触的时候要能够举一反三。

另外，在自身汉化经验上升到一定程度后熟练掌握一门计算机编程语言是十分必要的事情，汇编基础必不可少，很多时候都必须通过分析游戏指令来汉化游戏，而且这十分普遍，不懂的此技能的汉化者几乎不可能独立完成一个游戏的破解工作。高级程序语言，例如 Basic C/C++，要学会利用这些高级语言来编写小程序以达到事半功倍的效果，同时也是自身能力又一次提高的过程。关于语言的学习就大家自己去摸索吧。还要强调的是：汉化需要堆积大量的时间与精力，极不赞成高中学生来做这方面的研究，学生当以自身学业为重。

汉化需要热情与激情，但更需要耐心与毅力，当你心中真正装有汉化的时候它就不再那么神秘得高不可攀了。

小结：如果你能耐心地看完这篇枯燥得只有白底黑字的不涉及任何技术性的文章后仍然对汉化充满充满无限热情，那你就具备了汉化所必须的也是最基本的条件。以后的学习研究过程中一定要深思考、勤探索。汉化没有捷径可图，靠得是脚踏实地坚持不懈地再攀登。搞任何研究都不能有依赖性，汉化也不例外，绝不能像玩网络游戏那样寄希望于高手来带你，或者期待某个高手编写一套“外挂”来助你成功。汉化主要是靠自己的研究，我们学习的不仅仅是操作，而主要的应该是原理。因为汉化不像使用 WORD 编辑文书那样，学会了操作在哪台电脑上都是一样的进行。游戏是千变万化的，没有任何两款游戏的汉化操作是完全一样的。我们要掌握游戏运行的原理，汉化的原理，从而才能举一反三灵活运用。汉化新手一定要注意自己的心态问题，只有建立正确的汉化观才有可能真正学会汉化。从下次开始我们将逐步展开汉化的学习，希望对汉化有热情的玩家学有所获。

汉化基础教程——基础篇（上）

上面我们谈了关于汉化的心态问题，别看它并没有什么技术含量，但它却决定了学习实践的成功与否。从这期开始，逐渐讲解汉化的理论知识。汉化不外乎就是把游戏里面的异国文字修改成咱们中国人所使用的中文汉字，请记住是中文汉字，而不是日文中的汉字。所以我们的研究对象就是游戏中的文字。下面我们就从文字开始研究：

首先，我们先别慌着开始汉化研究，因为汉化涉及许多电脑方面的基础知识，我们必须先来学习一下这些基础。如果你对自己的电脑知识掌握程度有相当的把握那就跳过这一部分继续往下看，如果没有就一定要认真地看。

二进制（0 1）：不管是电子计算机还是游戏机在存储数据的时候都是以二进制的方式进行储存的。因为电子电路能表示的就只有两种状态，要么通电要么断电（电子电路是逻辑门电路，准确来讲应该是高电位和低电位两种状态，这里为了简单化就认为成通电与断电）。而我们人类只习惯于十进制，所以要读懂二进制就先转化为十进制。又由于二进制的一位表示的数值太小，如果要表示一个比较大的数字的话这个二进制数字就相当的长，这样不便于人们辨识。所以从二进制里面派生出了八进制（0 1 2 3 4 5 6 7）和十六进制（0 1 2 3 4 5 6 7

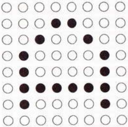
8 9 A B C D E F)，每三位二进制可以转换为一位八进制，每四位二进制可以转换为一位十六进制。怎样互换这些不同的进制数值是个数学问题，高中文化都知道的方法，如果实在不懂的话可以使用任何一款科学计算器，Windows系统里面就带有。123D表示十进制，123H表示十六进制，末尾的D H这些字母标明数值的类型。

位bit与字节byte：我们常说的电脑是32位；PS是32位；GBA是32位，这里的32位指的是核心CPU寄存器的指令位宽度，1位就是1个二进制位的宽度，32位就是32个二进制位的宽度，也是8位十六进制宽度，数值表示范围从00000000H—FFFFFFFFH。两位十六进制数为一个字节byte，数值范围00H—FFH；两个字节为一个字；两个字为一个双字。由此可得几个单位的转换关系：1GB(byte)=1024MB 1MB=1024B 1B(byte)=8b(bit)。MB和Mb是两个单位，任天堂的卡带容量都是以Mb为单位的。

文件与存储：电子设备在保存记录信息的时候也是二进制的方式来保存的，文件也是一样，无论是rm、mp3还是txt，甚至游戏ROM也是这样的。但有一点需要注意：在保存数值信息的时候，数值是以字节为单位，高地址存放高位字节，低地址存放低位字节。什么意思呢？举个例子：1234H 这个数有两个字节的宽度，在保存的时候就应该是34 12，因为12是高位字节，34是低位字节，越往后靠地址越高。

我们再来认识一下文字在电脑中的存储显示问题。我们知道在电脑中储存的信息只有两种状态——0和1（二进制），所以我们就得把具体问题抽象为0和1的问题。一般来讲，文字在电脑中保存有两种形式：文本形式和图片形式。

先来研究文本形式的文字。最基本的就是把字符点阵化然后把每个点的状态转化成二进制代码。以字母“A”为例：



▲这是8×8像素字母A的点阵构成



我们把每个点的状态转换成二进制数值，用0表示○；1表示●，按照这个规则从左到右从上到下排列就可以得到：00000000 00011000 00100100 01000010 01000010 01111110 01000010 00000000。转换为十六进制：00 18 24 42 42 7E 42 00，这就是最简单的表示方法，但这并不是字母“A”在文件中的保存形式。我们可以使用“记事本”（一定要使用记事本）创建一个纯文本文件，里面输入惟一的一个大写字母A，然后我们再用任何一个十六进制编辑器打开这个保存的文件就会发现问题（推荐UltraEdit）：文件中只有惟一的一个十六进制值——41H。为什么不是我们得到的00 18 24 42 42 7E 42 00？道理很简单，如果文字都按照这样的方式储存并表示的话那文件就太大了。计算机在保存文本的时候并不是直接把文字的点阵信息记录到文件中，而是把点阵记录到系统字库里，而文件中就记录下这个字符的代码值。在读取的时候先把代码值41H读取出来，再通过字符映射找到41所对应字符在系统字库里面的实际位置，接着再把这个位置的信息00 18 24 42 42 7E 42 00读取出来通过显示程序显示在屏幕上的。字符映射表就是详细记录代码与字符点阵的对应关系，为一一映射，没有一对多也没有多对一。调用系统字库可以大大节省文件的容量，提高显示效率。映射表在汉化的时候也可称为码表。在电脑中最典型的内码就是ASCII，“41”(十六进制)就是英文字母“A”的ASCII码值。ASCII里面包含了所有英文字符和标点符号的映射关系，ASCII编码的时候为单字节，所以A只占用一个字节。汉字的内码比较多，主要有GB2312（简体）和GBK（繁体），汉字编码一般为2个字节，所以表示一个汉字所占用的空间就是英文字母的两倍。这一原理相当的重要，日后汉化中都是围绕这个过程展开的。其实从这个原理就可看出为什么汉化英文游戏比日文游戏难度大的原因。

再来说说图片形式的文字。顾名思义，图片文字就是把文字保存为图片。文字本身就是一种图形，计算机在存储的时候要比文本型文字



▲图片形式的文字字样。

的原理要简单，仅仅是把每个象素转换为二进制以后按照图片规定的格式保存下来。转换后的数据本身就是图片信息，不像文本那样有对照表。使用这种图片文字的好处就是可以使文字显得更加美观更加个性化、艺术化，还可以和其他图片相结合在一起。计算机或者游戏机在读取信息后就可以直接显示，不用再依照内码表进行数模（字模）转换。所不足的就是这种文字占用的空间要比文本文字占用的空间大许多，所以就不能反复使用这种形式的文字。一般来说，在游戏中图片文字用来作为游戏进入界面，游戏标题，控制界面等等少量的或需要美化的地方，比如“黄金太阳”、“ShiningSoul”、“SEGA”、“KONAMI”、“HP”、“MP”这些字符大都使用图片格式。游戏里面的对话，剧情介绍，道具名称，道具介绍，状态描述等等，则大都采用文本文字，因为这些文字量比较大而且会重复出现，因而就必须从容量上考虑，再说这些地方对文字要求是正规、统一、协调，以便于阅读。总的来说，图片文字原理比较简单，但占用空间大；文本文字原理比较复杂，好处是占用空间小。

小结：游戏机在本质上和电脑没有太大区别，所不同的就是用途。汉化的前提是对电脑基础知识的掌握，考验的是汉化者的综合素质。对游戏的汉化就是对文字的修改，所有的游戏文字都离不开以上两种方式进行存储和显示的，我们必须深刻理解其中的原理。

汉化基础教程——基础篇（下）

上一节我们主要研究了一下文本文字的原理，今天我们在来看看图片文字。图片文字实质上就是图形，这种文字在存储规则上与普通图片是完全一致的。我们先来了解一下图片的构成要素：

像素：构成图片点阵的点单元数目。因为图片都是矩形的，所以我们可以用“宽”和“高”两个参数来描述，即分辨率。比如上一期中谈到的那个字母“A”的点阵图就是一个宽8像素高8像素的一个图片，分辨率就是8*8。像素是以点单元也就是像素点为基本单位的，并非厘米毫米。至于点的大小则是由硬件本身的性质决定的。GBA屏幕的分辨率为240*160。

色深：构成图片调色板的颜色数量。色深一般有单色、4色、16色、256色、16位色、32位色等等，色深越大图片颜色越丰富效果也就越好。图片的调色板固定了，图片所用到的颜色范围也就固定了，图片所用到的颜色都是从调色板里取出来的，调色板没有的颜色就无法取到，图片里也就不可能出现这种颜色。图片的色深决定了图片存储时每个像素所占用的空间长度。

色素：像素点的颜色。表示颜色有很多方法，用得最多的就是RGB（Red，Green，Blue）三元色，所有的颜色都可以通过红绿蓝这三色的深度表示出来。（255，255，255）就是一组RGB值，它表示黑色，（0，0，0）表示的是白色，随着这三个值在0-255的范围内变化，颜色也会随之变化。



图1

图片要素还有很多，这里不作专业讨论，我们只谈了与修改有关的要素。图片要得到保存，最起码也得记录下图片的这两个属性——调色板、色素。就我们上次的字母“A”点阵图来说，可以把它看成一个只有白色和黑色两种颜色的图片。我们先来做个实验，看看图片究竟是怎么保存的。首先，我们打开Windows的画图工具，在里面把画布的大小调整为8×8，然后随便用一种颜色填充整个画布并保存为16色位图bmp格式（图1），保存的时候不用担心颜色发生的变化。因为画板的默认调色板为24位色，我们保存为16色调色板必然会丢掉大量的颜色，如果碰巧我们使用的这种颜色恰好被丢掉的话系统会自动采用16色调色板里面最近似的颜色加以保存。不过我们研究的不是颜色的丢失。接下来用十六进制编辑器打开这个图片，我们将会看到图2的内容。如果大家填充的颜色与我得不一样的话立刻就能找到不同的地

```
00000000h: 42 4D 96 00 00 00 00 00 00 00 76 00 00 00 28 00 ;
00000010h: 00 00 08 00 00 00 08 00 00 00 01 00 04 00 00 00 ;
00000020h: 00 00 20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ;
00000030h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 80 00 00 80 ;
00000040h: 00 00 00 80 80 00 80 00 00 00 80 00 80 00 80 80 ;
00000050h: 00 00 80 80 80 00 C0 C0 C0 00 00 00 FF 00 00 FF ;
00000060h: 00 00 00 FF FF 00 FF 00 00 00 FF 00 FF 00 80 80 ;
00000070h: 00 00 80 80 80 00 66 66 66 66 66 66 66 66 66 66 ;
00000080h: 66 66 66 66 66 66 66 66 66 66 66 66 66 66 66 66 ;
00000090h: 66 66 66 66 66 66                               ;
```

图2



图3

方。不错，文件最后的三排的内容完全不同，你的可能是0-F的任何一种，反正我的就是一串6。聪明人立刻就会明白这其中的奥秘了吧，猜得没错就是那样，文件最后的这些信息就是画布每个点的颜色。我们可以来修改修改，看看是不是这样，从76H到95H（这里指的是地址，窗口状态栏有标明光标所在点的地址值）所有的内容都改为0，然后再用画图程序打开看看（图3），我们的画布全都变黑了。确实如此，bmp格式的文件就是把每个点的颜色索引值逐个逐个地记录下来的。既然文件末尾的那些值才是点的颜色，那前面的数值又有什么意义呢？读者可以按照这个方法继续进行对比分析，意义都很简单，为了节省篇幅，这里就略去了。在bmp格式中文件结构可以分为三部分，最开始的两三排内容为文件头，记录着文件的像素、色深等基本信息，紧接着的是调色板每个颜色的RGB值，每一组占用3个字节，地址从低到高依次为Blue Green Red（符合上一讲数值存储的基本规则），一共有16组（因为我们保存的是16色格式）接着调色板的就是每个点的色素索引值，也就是我们看到的那一串6。需要说明一点，我们所做的图形研究必须是bmp格式，之所以要研究这种格式，一是因为它简单，便于研究，是一种非压缩图形格式（其他的诸如jpg gif png这些都或多或少有压缩的，存储规则都比较复杂），因而bmp格式的文件随着图片的扩大，色深的增加文件容量也会随之剧增。二是由于游戏ROM里面的图片保存原理也基本上和这种格式相同——调色板+索引值。

图片存储还有一些规则必须了解。色深不同保存后每个像素占用的空间就有区别，刚才我们所讲到的16色图片每个像素仅占用半个字节（因为只有16种颜色，所以就只有16个索引值用0-F表示出来），所以两个像素合起来才占用的是一个字节，合起来的数值在记录的时候是按位进行操作的，换句话说就是要满足数值存储的基本规则——高地址存放高位值，低地址存放低位值。如果图片是256色那么每个像素就得占用完整的一个字节，65535色（16位色）就得占用两个字节，以此类推。这里我们引入一个单位——bpp（bit per pixel）位每像素，这个单位和色深基本上是同一个意思只是描述的方式不一样，色深是直接指的颜色数量，bpp通过描述每个像素所占用的空间间接说明颜色数量，不过bpp这个在汉化的时候更为常用。通过以上的说明，我们就可以知道bpp和色深有如下关系：

1bpp—单色（黑白）

2bpp—4色

4bpp—16色（4bit就是半个字节）

……

bpp这个单位在以后经常会用到，其中的含义一定要深刻体会。另外，游戏中的图片格式虽说和bmp比较接近，但很多时候还是有它的特殊性的，对于图片格式的认识我们以后接触到游戏的时候再作补充，图片的现实和存储还和硬件设备由一定的关系，现在只需要大家有个感性上的认识，在作图片修改的时候还有可能涉及到程序反汇编跟踪等等复杂问题，可以说图片修改既简单又困难。

小结：本节主要介绍了图片的保存规则，游戏机图形也是像bmp这样的把调色板与色素分离开建立索引映射的。毕竟一个是电脑一个是游戏机；一个是标准的格式，是要供人们编辑使用的，一个是"隐藏"的，是只让人看得见却摸不着的，两者之间还是会有一点点差异的，比如ROM里面的图片就不会有文件头，而调色板和索引值也不是一定连在一起的。不过修改图片步骤少，容易实现，对于标准格式的图片来说新手是很容易修改出来的。所以各个初次接触汉化的玩家应该先接触一下图片的修改，而且目前修改游戏ROM图片的工具《TLP》功能还算可以，能够很轻易地享受到成功带来的刺激。另一个需要说的是"高地址存放高位值，低地址存放低位值"这个规则在两节的基础内容介绍中都反复提到过，为的就是让大家记死，几乎所有的地方都用得着，在以后的内容学习中不到万不得已将不再有类似的提示了，靠大家自己理解。至此，汉化游戏前需要了解的基本内容也就告一段落，这两节的内容讲得非常的细致是希望大家不仅能了解到这些原理，更重要的是通过这种方式的学习使大家掌握分析问题的方法。网上有很多新手都在咨询汉化需要哪些工具哪儿有下载，这是十分不好的现象，学汉化学到的不应该只是怎么使用工具来操作，原因道理才是应该掌握的内容。这两节的学习虽然没有涉及到任何游戏的内容，但讲的都是

一些非常基础的东西，是容易被大家所忽视的问题，网上的教材也对这些内容讲解不够，造成很多新手知识脱节，灰心丧气的不少。在下一节，我们就将展开对游戏的分析了，游戏机样本就是任天堂的GameBoyAdvance。

汉化基础教程——初探篇

通过前面三节学习，我们已经掌握的一些基本原理，接下来可以正式进入汉化的研究了，仍旧采用深入浅出的方式和大家一起来探讨。

前面已经说过我们要汉化游戏不外乎就是修改文字（对于游戏配音的汉化不是业余人士能够完成的），游戏里面的文字分为两类，这两类存储显示的方式不同就决定了汉化游戏将沿两条路来进行。图片文字数量较少，修改起来相对简单直观，但需要比较好的电脑美术造诣（图3、4）；主要方法就是使用Tile修改工具进


图5

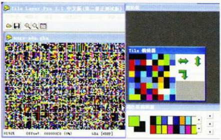

图6

行修改。文本文字数量巨大，特别是RPG和SLG，修改相对复杂且工序多，大多数情况下都需要自


图3


图4

己编写工具来完成（图5、6）。文本文字汉化的主要流程为：字库寻找→字库破解→制作原始码表→文本导出→文本翻译→文本校验→制作新码表→字库导入→文本导入。字库破解和制作原始码表是最为关键的环节，如果这两个关卡能够顺利通过，那以后的各个环节都迎刃而解了。



介绍一下汉化最常用的工具：

《Tile Layer Pro》——游戏图片浏览修改工具，是修改游戏中非压缩图片的利器，支持从1bpp到4bpp所有格式的文件（包括GBA）。在进行图片文字修改，字库查找的时候都会使用到它。不过遗憾的是这个工具只支持16色模式，也就是最高只能到4bpp，对于GBA256色的图片无法进行正确浏览。程序界面由菜单栏、工具栏、Tile浏览窗口、内部剪贴板、Tile编辑器、调色板编辑器组成。菜单栏放置了这个工具所有的功能项，全部的功能都可以在这儿调用。工具栏放置的打开保存还有必要的放大缩小按钮，以及Windows计算器的快捷图标。Tile浏览窗口就是最大的显示出来密密麻麻星星点点的那个窗口，这些内容就是文件里的内容，之所以没有显示出图片而是现实的“乱码”是因为游戏ROM里面的内容除了包含必要的图片以外还包含有重要的程序数据，TLP是把所有的文件内容都当成图片来显示，即便是这样我们仍然可以不用理会这些乱码”（但也不要去修改它）。默认情况下还会显示网格线的，网格线把这些内容分为8*8的小块，每个小块就叫Tile。要注意这里的剪贴板并不是Windows的剪贴板，只能对内部使用，无法对外。Tile编辑区就是对Tile进行编辑的。在内容窗口里点一个Tile，Tile的内容就会出现在编辑区里，然后可以通过点击调色板使用对应的颜色进行填涂。TLP在显示图片的时候不是使用游戏里面的调色板（游戏里面的调色板是有程序控制的），而是使用的自身默认的16组16色调色板，所以在这里看到的图片有可能和游戏里面的颜色大相径庭。配色的时候可以在调色板编辑器里面翻页调整。当然RGB值也可以自己定义，并且可以保存下以便在以后修改的时候继续使用。虽然TLP目前不支持256色的图片，但毕竟256色的图片并不算是主导，GBA游戏一半以上都是16色图片。TLP是汉化的最为常用的工具。

《GBAmap》——TGB汉化小组自己开发的一个图片工具，针对256色图片的工具，可以浏览，替换等操作，遗憾的是不能够进行像TLP那样的直接局部修改。

《字模精灵组合器》——PGCG制作的汉化工具，针对制作码表的辅助工具，利用它可以轻易对照制作出码表文件，不过就是支持的字库类型只有比较典型的几个。

《UltraEdit》——最好用的16进制编辑器，

对于汉化也是必不可少的东西。与此类似的还有《Translhextion》，里面包含有重要的功能——相对搜索。

《Paint》——其实就是windows里面的画板，当然是用来做图片修改的，简单的缝缝补补还是没有问题的，不过比起《PhotoShop》老大来说就相形见绌了。

《Relativeful Search》——差值搜索器，查找文本的时候必备，如果使用的TranslHextion，这样的工具就没必要了。与此类似的还有《增强差值搜索器》，阿一编写的，中文好用。

《Script Extractor》和《Script Insertor》——文本导出导入工具，做好码表后就得把文本导出来进行翻译，翻译完后就得再导入回游戏，如果自己不会编写程序的话就得靠这个。类似的有《菜鸟》，菜鸟小生（一只会飞的菜鸟 -_-b）编写的，选择的理由是中文。

《Counter》——文本字数统计工具。翻译好的文本就得统计出字数，然后再根据实际情况判断是否要扩容（大都需要）。另外一个用途就是列出文本中所有用到的标点、符号、字符，做新码表的时候需要。

《FontTile》——做字模的工具，对于文字量小，字体要求特殊的地方适用。如果要创建大量的字模还是自动手DIY吧。

No$GBA——GBA的模拟器+调试器，做ASM必须得用，类似的有“BATGBA”，当然这些工具在兼容性上还是和VBA有差距的。具有讽刺意味的是“No$GBA”这个软件在创作当初是免费提供的，从名字就可以看出来No dollar，不过发展到后来却大张旗鼓地收钱了，价格不菲哟。

VisualBoyAdvance——赫赫有名的GBA模拟器，汉化的时候也不能离开它，虽然本身的调色器并不强，但兼容性一流。

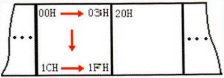
以上这些工具是最为常用的，其他的还有很多很多，具体问题还得具体分析，哪款工具更适用还得结合具体的情况来看。这些软件都是汉化高人自己编写的小程序，在性能上当然无法和大的软件工程相比，遇到一些运行错误在所难免，所以就没有必要在使用的时候刁难这些工具了。在各大汉化小组的网站上都能找到这些工具。汉化绝对不是使用工具的过程，很多东西都是无法通过工具去完成的，得依靠自己的大脑依靠自己的双手。

小结：汉化需要工具来辅助，但绝不能依赖于工具，汉化的主体仍然是个人。虽然目前的小工具小软件数目众多，但面对浩瀚的游戏来说也只能算沧海一粟，在学习汉化的过程中最好也同时学习一门计算机高级程序语言比较好，在很多时候都没有现成的工具可以使用，得自己编写一定的程序来辅助完成汉化。不用学得太深，会点三大结构、基本语句、输入输出就够了，这里推荐使用Basic语言，开发平台可以用微软的VisualBaisc系列，VB开发的程序运行效率虽说不算太高，但编写的效率快，对于汉化这样的小工程绝对足够了。

汉化基础教程——图形篇

上节课我们做好了汉化前的准备工作，也介绍了不少的汉化工具，接下来就可以真正面对汉化了，再强调一次，汉化不仅仅是靠使用工具就能完成的。

我们先从最简单的图形修改开始。图形修改相对来说直观，修改后很快就能看见效果，我们所用到的主要工具就是上次谈到的《TileLayerPro》（以下简称TLP），界面我们基本上熟悉了，再对几个细节说一下，状态栏里面最左边的数字表示文件的大小。Offset是偏移地址，这个地址指的是左上角第一个像素的地址，修改的时候离不开这个地址值。右边的表示显示的模式，这里表示GBA模式。操作主要靠键盘和鼠标，鼠标就不用说了，反正就是点击。键盘翻页键可以上翻下翻整个窗口的内容，实现快速定位；键盘方向键可以控制图形以Tile（碎块，就是被网格线分开的一个个小块）为单位上下左右移动，实现粗调；按住键盘Ctrl再按上下左右以像素为单位移动图形，实现微调。每个Tile在显示的时候像素的地址从左到右从上到下依次增高，在GBA 4bpp模式下一个像素占用4个位，每两个像素占用1个字节，所以一个Tile就占用0.5*8*8=32个字节；图形框里面的Tile从左到右从上到下地址也是依次增高的（如下图）。



Tile排列方式



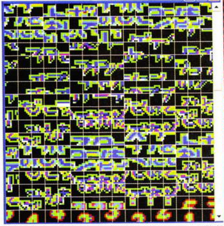
理论结合实践，我们这就来尝试一下，从最简单的入手，以《Sonic A2》为实验对象，以开始界面中间的那排白色的日文字符为目标，翻译成中文应该是“请按START键”（之所以不以顶上的“ソニック”为修改对象一是因为这个图形是256色的用TLP无法修改，二是因为这个图案修改起来需要有电脑美术创作能力）。找图片有两个方法，最直接的莫过于直接用《TLP》打开游戏ROM，用肉眼从上到下地直接观察整个ROM，在ROM的中部某处就能找到这个图形。这个方法非常快，但毕竟要靠肉眼盯着看，一是容易漏掉，二是万一ROM中



多次出现相差不多的内容就不知道该是哪个了，还得一个一个地改着看，麻烦。我们学习另外一种更加有效的方法——搜索法。



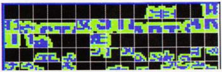
我们所使用的模拟器别光认为他就只能模拟GBA游戏，VBA这个模拟器不光能模拟游戏，还有一些基本的调试工具，这对汉化来说提供了极大的方便。模拟器执行游戏也是模拟的游戏机机能，GBA卡带里面的游戏内容本身就是固化在内存里的（GBA卡带其实也是内存，只读内存），模拟器在执行ROM前首先会把ROM文件里面的信息读取到内存0x08开头的一块区域里面（相当于插入GBA卡带），然后再执行代码。要让图形出现在屏幕上就必须先把数据传送到显存（0x06xxxxxx）当中，了解了这个原理我们就从能显存中找到图片的二进制数据，从而就可以在ROM中搜索出准确的位置了。首先，用VBA打开这个游戏并运行，一直到出现这个游戏画面，再依次选择“工具”、“贴图查看



器”出现一个窗口。窗口默认情况下以16色来显示显存中的图片，位置在0x06000000，色深我们不用去改他，本来就是16色的图片，依次改变基本字符下面的选项，直到出现我们想要的图形。每次运行时显存内容都可能不一样，我是在0x06010000找到了图形的残像，虽然文字很乱但基本上就是这些了，图片被分割成了几十个Tile，Tile在这里是不会被重组的，从左到右从上到下依次排列。拖动一下调色板滑竿让我们看得更加清晰，仔细看一下就会发现中部的那些Tile就是我们要改的内容（红框部分），我们随便选取一个Tile（黄框部分）。对话框会返回两个值：贴图、地址，贴图我们暂时不用去管它，记下地址这个值，关闭这个对话框。再进入工具里面的“内存查看器”，输入刚才的那个地址然后回车，马上就会跳到这个地址了0x06013AA0（输入的时候不用敲入“0x”），这

些值就是刚才我们选的 Tile 的二进制值。接下来用 16 进制编辑器打开这个 ROM，使用 16 进制查找（UE 的快捷键为 ctrl+f）"2231D33322" 这一串数值，查找的数值越多，找到的雷同可能性就越小。搜索出来一共会有3个结果，位置在 5D9A70H、5DAFB0H、6C6250H。正常！因为这个图形在ROM中本来就保存有3次，到底该是哪一个逐个修改看看就知道了，这里该怎么操作，请大家自己想一想、做一做，很简单的。运气比较好，第一个地址 5D9A70H 就是我们想要找的，记下这个地址。回到 TLP 下，按 Ctrl+G，输入这个值跳转到这个地址下马上就可以看到内容了。在这里显示出来的仍然是不会重组的 Tile，游戏里面是通过程序指令来重组这些 Tile 的，假如这种 Tile 很多的时候这样看起来确实非常的累，最好编写程序来实现 Tile 重组，以便于我们察看，所以一开始我就建议大家要学会编程，道理就在这个地方。这种小程序熟练后顶多10分钟就可以搞定的。从这些 Tile 上看来并不完整，我们进行一下左右调整，当所有需要的图形 Tile 都出现后就可以数一下有多少Tile，计算得到整个图形是23*2Tile的，所以像素就是 184*16。接下来我们可以导出一小块 Tile，以这个 Tile 作为母板描绘汉字。导出图片的方法是先用鼠标右键框选一个矩形反色框，然后选择菜单里面的"编辑"->"导出位图"保存为 bmp 格式文件，之后就可以使用画板，Photoshop 之类的图形编辑软件修改了。修改的时候注意几点：我们之所以要导出一些 Tile 是为了从这些 Tile 上取RGB值，因为我们不能另外创建新的颜色，否则在导入后颜色会发生偏移。修改生成文字的颜色要和原文字相对应，原文字的主体色是什么修改后的也必须是什么，阴影色背景色这些都要一一对应。由于 TLP 是按顺序显示 Tile 的，不可能对图片进行重组，所以导入的时候还得按照原来的顺序导入。在画板里面描绘中文字BMP图片的时候还是可以不必考虑顺序问题的，导入的时候先把图片导入到一个废的文件里，然后再从这个废的文件往游戏ROM中导（借助剪贴板粘贴复制），这一步注意一下顺序就可以了（TLP 支持多文档）。一般来讲我们在把日文变为中文后字符长度都有一定的缩短，为了使修改后的中文仍然会出现在屏幕中央的位置我们就得注意一下文字在图片中的位置，为了方便居中对齐，我们在修改文字的时候要把画布的大小调为原来图片的大小，针对这个例子就是计算得到的 184*16，然后再在这个区域里居中，完成后再把整个图片完整地导入，包括所有的空白部分。导入完毕保存后我们就可以在模拟器里面运行看看效果了，千万不要激动，要使用 VBA 重新打开一次 ROM，而不是 Ctrl+R 复位。

这是我做的导入ROM后的样子和游戏中的效果。





小结：这一节主要是操作方面的知识，没有什么原理基础，估计大家看完后一片茫然，的确，光看是不顶用的，经验是要靠实践来积累的。初次修改游戏大家一定会遇到问题（如果没有我拜你为师），具体该怎么解决仍然是留给大家继续思考的问题，自己研究出来的比别人教给你要深刻得多，不仅完善了自己的知识，更锻炼了自己的能力。另外游戏画面中能看到的内容一定能在显示内存中找得到，但在显存中能找到的图形并不一定能在游戏ROM里面找得到（这里的显存指的是游戏机的显存，也就是 VBA 中 0x06xxxxxx 这块内存区域而不是电脑显卡上的内存），很多情况下由于图片过大，游戏编写者会采取一些特殊的方法来缩减图片所占用的空间，或者为了其它某些目的而采用其他的存储方式，往往这些图片是靠程序处理生成的，就无法直接地在ROM中找到了，需要学习 ASM 破解后才能跟踪并修改。《索尼克 A2》这个游戏里面能够使用TLP直接修改的地方相当的多，是一个很好的修炼对象，大家珍惜。

这次的课就先讲到这里，不知道大家有没有收获，也许上面讲的这些有点枯燥，不过这些的确是汉化游戏最基本的知识，有机会我们下次再见吧。

早熟的手掌机——GAMEGEAR（下）



上次有读者问为什么不在同一期把所有的内容写完。其实这是因为在GAMEGEAR（以下简称GG）的游戏发展过程中，可以分成两个部分，分别是SEGA公司自己开发的游戏部分和其他公司在GG上开发的游戏部分。考虑到如果在同一期中把所有东西都放在上面会让玩家阅读起来十分不便，因此就分成了上下两部分。在本期不会再为大家介绍主机和周边等信息，如果错过了上一期的读者一定要买回来看哦！



GG游戏精品廊（其他公司版）

PAC-MAN



因为每一关的目的就是要躲开敌人把画面上的所有豆豆都吃完，所以在国内也有《吃豆先生》之称。如果是从FC时代走过来的玩家都应该对此作十分熟悉，因为其操作简单，但充满乐趣的风格已经深入每个玩家的心了。《吃豆先生》除了在GG上推出过最原始的《PAC-MAN》外，还推出过《Ms.PAC-MAN》和《PAC-MAN FOREVER》两款同样经典的作品。《Ms.PAC-MAN》虽然把主人公的性别改变了，但游戏性和系统还是保持原有的样子，绝对不会让玩家们失望的。而《PAC-MAN FOREVER》则是NAMCO（以前的NAMCOT）在GG上推出的最后一款系列作品，因此副标题“FOREVER”也非常意味深长。





双截龙

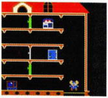
街机上有名的ACT游戏，虽然并没有什么华丽的技能和必杀技，但游戏本身的质量的确吸引了无数的玩家。除此之外，可以同时2P合作也是本作的卖点之一。只可惜当时在国内并不容易买到GG的2P对战线，因此也失去了其中的一个乐趣。不过本作的流畅度确实不如其他机种，甚至比FC版的任何一作《双截龙》都要差。虽然在武器方面也增加了不少种类，但捡武器和道具的操作也非常复杂，总体来说比较失败。不过怎么说都是名作的移植版，有机会的话大家一定要试一试哦！





MAPPY

可能大家并不熟悉这个英文名称，但你不可以对这款游戏一无所知，这款游戏在国内叫《猫捉老鼠》。怎么样？看了中文游戏名和图片后应该知道了吧！我想游戏里的音乐就算老玩家背也可以背出来，那么经典的PUZ游戏大家怎么可以不知道呢？1991年移植到GG上同样受到了不少玩家的好评，毕竟这款游戏不但操作简单，而且非常紧张刺激，一帮朋友在玩本作时经常都会忍不住大笑起来。控制一只老鼠通过弹床来偷东西的快感是不能用语言来表达的。



ALESTE



COMPIL 公司虽然在游戏业界中并没有什么名气，但能在GG掌机上开发出这么好玩的射击游戏实在是让人惊讶。游戏不但爽快感十足，而且玩起来非常流畅，一点拖踏的现象都没有。更重要的是游戏中的武器种类非常多，散弹、跟踪弹和激光枪等威力强大的武器一个不少，强化普通子弹的“P”道具更是增添了不少色彩。如果你是STG游戏的FANS又怎么能错过这么好的一款作品



呢？除了战机外，游戏也会出现驾驶者的样子（是MM哦），人设也不错的呢！

洛克人



CAPCOM公司惟一在GG上制作过的一款游戏，不过也只是美版，因此游戏名是《MEGA MAN》。（日版的名字是《ROCK MAN》）游戏是FC时代《ROCK MAN》初作的移植版，不过在色彩和一些细节方面都经过了强化和改良。总体玩法与早期的洛克人类似，打过一个BOSS后就可以学得一种特殊能力。不过这个系统也成为了以



后《洛克人》的基本系统，可以说是非常经典的一个设定。

GAMEGEAR 发售表 其他公司版

发售日	游戏名称	公司名称	类型	价格	游戏容量
1990					
10月23日	斩 GEAR	WOLFTEAM	SLG	3800日元	1M
12月15日	仓库番	RIVERHILL	PUZ	3500日元	1M
12月27日	上海 II	SUNSOFT	PUZ	3800日元	1M
1991					
1月29日	PAC-MAN	NAMCO	ACT	3500日元	1M
2月23日	ポップブレイカー M	CABIN	SHT	3800日元	1M
2月24日	ジャンクション	MICRONET	PUZ	3000日元	1M
3月8日	TAITO チェイスH.Q.	TAITO	RAC	3800日元	1M
3月15日	ヘッドバスター	NCS	SLG	3500日元	1M
3月29日	デビリッシュ	元气	ACT	3800日元	1M
4月5日	ギアスタジアム	NAMCO	SPT	3500日元	1M
4月19日	超级高尔夫	SOGMA 商事	SPT	3500日元	1M
4月26日	紫禁城	SUNSOFT	PUZ	3800日元	1M
4月26日	スクウィーク	VICTOR 音产	ACT	3800日元	1M
5月24日	MAPPY	NAMCO	ACT	3500日元	1M
5月31日	琉球	FACE	PUZ	3800日元	1M
6月21日	ハレーウォーズ	TAITO	SHT	3800日元	1M
7月5日	まじかる☆タルるートくん	ツクダ	SHT	3980日元	1M
7月12日	マジカルパズル ポピルズ	TENGEN	PUZ	4800日元	1M
7月19日	ファンタジーゾーン Gear オパオパJr.の冒险	SIMS	SHT	3900日元	1M
7月26日	グリフォン	RIOT	SHT	3800日元	1M
7月26日	ワギャンランド	NAMCO	ACT	4000日元	2M
8月 9日	ラスタンサーガ	TAITO	ACT	4500日元	1M
9月28日	对战型大战略G	SYSTEMSOFT	SLG	4800日元	2M
10月25日	ギャラガ’91	NAMCO	SHT	3500日元	1M
11月29日	ベルリンの壁	KANEKO	ACT	3800日元	2M
12月27日	ヘビーウェイトチャンプ	SIMS	SPT	4200日元	1M
12月27日	フレイ 修行编	MCABIN	SHT	4500日元	2M
12月29日	GG ALESTE	COMPILE	SHT	4800日元	2M
1992					
2月 7日	ポケット雀荘	NAMCO	TBL	3500日元	1M
3月19日	エイリアンシンドローム	SIMS	ACT	4500日元	1M

3月20日	バスターボール	RIVERHILL	SPT	3800日元	1M
10月23日	In the wake of VAMPIRE	SIMS	ACT	4500日元	2M
1993					
5月28日	Kick&Rush	SIMS	SPT	4500日元	2M
7月26日	双截龙	VIRGIN	ACT	5800日元	2M
12月17日	Mortal Kombat	ACCLAIM	ACT	4800日元	4M
12月17日	FACEBALL2000	RIVERHILL	ACT	4500日元	2M
1994					
1月21日	リディック・ボウ ボクシング	MICRONET	SPT	3800日元	2M
2月25日	T2 THE ARCADE GAME	ACCLAIM	SHT	4800日元	4M
3月25日	スクラッチゴルフ	PIK 东海	SPT	4800日元	2M
4月29日	NBA JAM	ACCLAIM	SPT	3800日元	4M
5月27日	ワールドダービー	CRI	SLG	4980日元	4M
5月27日	エイリアン3	ACCLAIM	ACT	4500日元	2M
6月24日	アダムスファミリー	ACCLAIM	ACT	4500日元	2M
6月24日	ロボコップ3	ACCLAIM	ACT	4500日元	2M
7月29日	SMASHTV	ACCLAIM	ACT	4500日元	2M
7月29日	バートワールド	ACCLAIM	ACT	4500日元	2M
7月29日	ズールのゆめぼうけん	INFOCOM	ACT	3800日元	2M
8月12日	ポパイのビーチバレーボール	STKNET	SPT	4800日元	4M
9月9日	Mortal Kombat II 究极神拳	ACCLAIM	ACT	4800日元	4M
9月30日	T2 ジャッジメント・デイ	ACCLAIM	ACT	4500日元	2M
9月30日	クラッシユ・ダミー スリック坊やの大挑战	ACCLAIM	ACT	4500日元	2M
11月25日	饿狼传说 SPECIAL	TAKARA	ACT	4800日元	4M
12月9日	武士精神	TAKARA	ACT	4800日元	4M
12月16日	ぷよぷよ通	COMPILE	PUZ	3800日元	4M
12月16日	テレビアニメ スラムダンク	BANDAI	SLG	4800日元	4M
1995					
1月27日	美少女战士 SERAMOONS	BANDAI	ACT	4800日元	4M
2月24日	NBA JAM トーナメントエディション	ACCLAIM	SPT	4800日元	4M
2月24日	NFL クォーターバッククラブ'95	ACCLAIM	SPT	4800日元	4M
2月24日	蜡笔小新 对决! カンタムパニック!!	BANDAI	TBL	4800日元	4M
3月24日	SD高达 WINNER'S HISTORY	BANDAI	SLG	4800日元	4M
5月12日	トゥルーライズ	ACCLAIM	ACT	4800日元	4M
5月26日	スターゲイト	ACCLAIM	PUZ	4500日元	2M
9月14日	FIFA 国际足球	EA	SPT	4980日元	4M
10月20日	ギアスタジアム平成版	NAMCO	SPT	3500日元	1M
10月27日	PAC-MAN FOREVER	ACCLAIM	ACT	4800日元	4M
10月27日	フォアマンフォーリアル	ACCLAIM	SPT	4800日元	4M
11月24日	魔导物语A ドキドキばけ~しょん	COMPILE	RPG	5500日元	4M
12月15日	超级桃太郎电铁III	HUDSON	TBL	5800日元	4M
1996					
1月12日	LUNAR 散步学园	GAMEARTS	RPG	5800日元	4M
8月2日	パズルボブル	TAITO	PUZ	4800日元	2M

最后的话



从上面的游戏发售表可以看出，其他公司在GG上开发的游戏远远不及SEGA公司自己开发的多。这也是GG的一直不能成功的要点之一，毕竟没有其他厂家支持的主机是很难生存下去的。但不管怎么说，耗电量惊人的确也是该主机最"令人发指"的地方，完全体现不到便携乐趣的手掌机根本就不能算是"手掌游戏机"。如今GG的光芒已经消失了，SEGA也暂时退出了硬件市场，GG的后代机估计大家也不会再看到。让我们永远怀念这台曾经跨越了时代的掌机吧！













翻译：王敏
编译：江西恐龙

BEN的掌机世界



江西恐龙：这篇文章，讲述的是美国一位狂热的掌机FANS——Benjamin J. Heckendorn（我们可亲热地称呼他为BEN），用自己的智慧和双手亲自DIY掌机的故事。这里的“DIY”，不是指改造SP，也不是指改造GBA或者WSC或者NGPC。这里的“DIY”是指“将一台家用游戏机改造成手掌机”！



你是个喜欢动手的人吗?

有人说现在SP甚至PSP的机能已经够强大了，这样耗时耗力地去将一部老的游戏机改造成手掌机是否有必要？答案是肯定的，实际上，在他改造的所有游戏机中，其体现出来的精神价值远大于物质价值。这和“照相机永远动摇不了绘画艺术的地位”是同一个道理的。看完这三个故事，希望大家明白一个道理：努力便会有成果！

是不是迫不及待地想进入剧情了？别急，慢慢来……请大家进入《掌机王》影院，坐好位置，并拿好自己的爆米花以及可乐，静心观看……OK，请大家随我一起进入“BEN之掌机世界”，去领略一下世界最强掌机达人的厉害之处吧！


荒岛求生，动手方是硬道理！

● ATARI篇 ●

所有的这一切都是在我某天工作时开始的……

我是一个书画艺术家，而且我每天都在使用电脑。当然它们有时候常常不能正常工作，所以我最终打电话向技术学院寻求帮助。哎，如果有一天我死后进入天堂，我将问上帝：在我的一生当中到底我花了多少时间在玩电脑上面。







我坐在椅子上听着音乐，等啊……等啊……我的思绪开始慢慢向着ATARI。

啊，ATARI……我相信大部分人们在他们二三十岁时，都存有对这部神奇游戏机的美好回忆，那是一项了不起的成功。

它现在看起来似乎不怎么样，但你必须承认：如果没有ATARI的先驱精神，整个电子游



戏业不可能发展到现在的盛况。就当时而言，在ATARI2600诞生之前便已经有了电子游戏机，但是惟独ATARI2600吸引了大多人的眼光，这部游戏机是当时所有游戏机中的首选，在WINDOWS 95诞生之前，人们一直乐于将时间和金钱花在ATARI2600身上。（相信很多那个年代过来的人都了解这点吧）





然而ATARI2600绝对不是昙花一现。实际上，很多人都觉得：假如ATARI2600不是在技术上有它独特之处的话，它在当年的游戏战争中会死得更快的——它在当年的技术突破带动了游戏业的发展。



就机能而言，ATARI2600在运行游戏时，同屏只能显示“一个卷轴的游戏背景，两个玩家和一颗子弹”。试着想一想，假如“有两辆坦克同时发射子弹”，ATARI2600该如何显示那“两颗子弹”？幸好ATARI在机能设计上有一个便利点，那就是可以让其中一个玩家间隔地显示图象，那样一闪一闪的显示看起来和不闪的很接近，这样可以节省下CPU运算空间，让那两发子弹同时显示出来。（不过到了后来的FC，已经解决同屏显示数量过少的问题了，这种技术只是在当时有用）



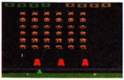


但是这个看上去毫无价值，一些ATARI2600游戏开发商拒绝运用到这一技术。更加幸运的是有一种名叫“H-STROBE”的东西运用在了ATARI2600上。我不敢说它就是专门为ATARI2600设计而生产的，但是事实是它非常有用，它在经过处理之后，可以使得ATARI2600同屏显示的一位玩家变成三位。



“H-STROBE”？

也许你看到这里已经开始困惑了，这是在说哪门子东西啊？稍安毋躁，请继续听我说下去。“H-STROBE”这东西，它的功能就是可以3倍的数量来显示一位角色，那么两位角色在“H-STROBE”作用下也就变成了6位。并且这6位角色都是完整显示的，没有半点遗漏。大家现在明白了吗？这东西对ATARI2600来说是个宝贝。



那么……啊？谁在笑？刚才是哪位读者在笑？听着，这是一个严肃的故事……如果没有“H-STROBE”这东西，ATARI2600将变得索然无味，看看游戏中外星人的表现吧，哈哈，6人一小队，多酷！这就是“H-STROBE”的魅力。

《太空侵略者》是一款里程碑式的游戏，它的诞生让无数玩家为其痴狂。1980年当它被开发出来成为ATARI专用游戏时，很多人都为了这款游戏而购入ATARI2600。（PS2玩家们，你们现在能体会到这种感觉吗？时代真的不同了……）

就是因为有“H-STROBE”这东西，ATARI2600大获全胜，销量直上云层。一直到1983年前为止，无数人注定要在ATARI2600上花大量金钱来购买不断推出的新游戏。

我记得当年有句话非常流行：“有一个罐头就必定有一只鸡，有一台电视就必定有一台ATARI2600”。也许是我记性不好，这句话在当时可能不是这样说的，但在1983年以前，ATARI2600的市场占有率确实接近“有一台电视就有一台ATARI2600”。

好吧，这个话题就到此结束。当然，我只是花少量篇幅来表达我对ATARI2600的狂热之心，而且讲这些东西给大家听也是有必要的，以便让大家在下面看我的改机故事时头绪清晰一些。

还是那天，我坐在那等电话，无聊时，便开始在纸上涂鸦了起来，人们在平面处理软件PHOTOSHOP发明前用手工画来搞设计，我对手工绘画很感兴趣，不喜欢机械味太浓重的电脑画。我喜欢在画画寻找灵感，我画啊画……我画画的样子……就像是一台ATARI2600一样可爱（HOHO）。我在我的工作台上把想象中的ATARI2600手掌版画了出来，卡带插槽安放到这里……电池放这里……电路板则放这里……

液晶显示屏放上面……控制杆最后放到这里……天哪！怎么这么像GBC？（瀑布汗！任天堂的影响力是巨大的，我需要摆脱那层阴影）

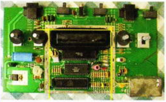
我继续胡乱画着，我心想：也许我可以成功的，据说ATARI2600的电路板在设计上简单得就像一块土豆片——这样可以随意地让我修改，我可以把一大台ATARI2600全部安放到一个小盒子里——哼哼，哼哼哼，哈哈哈哈……“（我怎么学起八神来了？）

有件事说起来真感到惭愧，事实上，我并没有自己的ATARI2600。我只有一台ATARI7800，虽然这台ATARI7800可以向下兼容ATARI2600的所有游戏，但这难道不是我的借口吗？那个设计ATARI7800的人，哦！是哪只“猴子”设计的ATARI7800？他真应该被送到“动物园”去！据我所知，ATARI7800的设计存在不合理处，为了降低成本而减少大量零部件，真是令人失望啊。因此，我不想去研究ATARI7800的构造，我对改装ATARI7800没有兴趣。从另一方面讲，ATARI7800的珍贵程度绝对不亚于ATARI2600，我可不想分解自己的ATARI7800，我要找机会弄台别人的ATARI2600来改，HOHO……

我记得我有个朋友曾经把一台ATARI2600送给我，我从储物室里找到它，开始了我的研究工作。

我用螺丝刀把它拧开，仔细地看了一下里面：发现电路板上固定的焊接有4个小型开关，一个卡带插槽，一个体积很大的电容，其余部位则布满了各种电子元件。总之这块电路板有10英寸长，6英寸宽。面积不算很大，但相对一款便携式游戏机来说，实在是太大了。

我果断地用尽全力，将电路板掰了下来，在电路板的下面，我发现了3块主芯片，以及密密麻麻的各种电子元件。



“只有孤注一掷了。”我心里想着“要把它改造成一部小巧的手掌机，除了重新设计电路板，我别无他法。”

好吧，看样子非得这样做不可了，但是……我可不是电工出身，要我重新设计电路板，那还不如让我去演《终结者4》！

那该怎么办呢？带着这些问题，我躺在床上思索着。而那台已经拆卸了的ATARI2600，则躺在桌子上，不停地嘲笑我：“哈哈！本，你不能把我怎么样。我身体是如此之大，如此肥胖啊。你又能把我怎么样？你来啊，你来啊！看看我身上这些多余的空间，就这些就足以累垮你了！”

突然，我睁开眼看着桌子上的ATARI2600，它刚才嘲笑我说到“多余的空间”？我想到了一个办法，我死劲地抓住电路板！

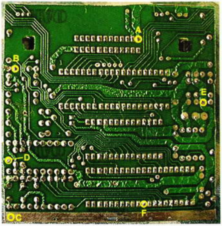
“嘿，哥们快放开我！”它拼命呼喊着，那声音就像来自它的灵魂深处，孤独地哭泣着。

“安静！”我粗口骂道，“我已经想到一个绝妙的主意了。”



我仔细地看着手中的ATARI2600电路板，说实在的，这块电路板上很多空间都浪费掉了。我的眼光遵循着电路的走向搜索着。喏，这里不是可以让排线从旁边饶过去，以节省空间吗？

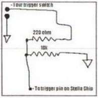
真是浪费！他们在设计的时候，就不能节省点空间吗？那么，我在想是不是时候拿电锯来了……



我在英特网上搜索，发现ATARI2600的电路设计上是提供合成视频输出的，其实大家可能不了解。任何一台VCD播放机或者DVD播放机都具备合成视频输出，原理都是同样的——但几乎所有人都以为ATARI2600只提供RF射频输出而不提供视频输出！

实际上，ATARI2600提供的合成视频输出，

便是LUMA/CHROMA信号，这种信号和S-VHS的信号是非常接近的。



不管怎样，我都对合成视频很感兴趣。原因有二：1.它可以提供更好的画面效果（相比较RF）；2.假设输出成功，我就可以想办法将体积庞大的RF射频盒从电路板上去掉。那样又可以节省不少空间。

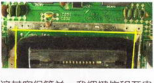
射频盒这东西想必大家都很熟悉，它是一种低档的视频输出装置，可以提供声音和图象混合的一种信号，经过电视机上的还原处理后可以重新获得声音和图象。MD2型机上外挂的那个就是视频盒。它的体积可以说非常之小，但是相对手掌机而言，它简直是肥胖王子！

ATARI2600主机只提供RF输出，这个设计在现在看来是极其落后的，但是所有的ATARI2600都只能用这个方法来玩游戏。这种输出游戏画面在现在看来模糊不堪，在目前很多人都逐步放弃S输出的年代，还用RF来玩游戏是很不可思异的。现在已经是21世纪了，在很多个世纪以前的科幻作家眼中，我们的世界是个绚丽多彩无限缤纷的世界，再用RF玩的话……（谁说不可以——江西恐龙就用14寸黑白电视+RF玩了好几年PS、DC、PS2）

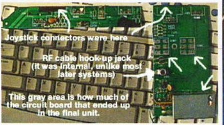
我下定决心，把电路板上的RF视频盒部分切掉了，这将近给我省下了2英寸长的位置。现在可好了，剩下的电路板才勉强有点手掌机的感觉了。中国的古代有铁棒磨成针的典故，那么我则要成功地将这台家用机DIY成手掌机！



在修改途中，有一根特殊的电线弹了出来，因为被切除的部分中包括了重启键和选择键。而连接的电线也就因此中断了。我得为电线，以及两个键位安置一个新家。这其实很简单，我把键位移至电路板上一安全，空阔的地方，然后把线路一焊接，就OK了！



图中便是我切除的一些部分，上边银色小电路板便是原本重启键和选择键的安置点，而



右边的电路板则是视频盒。将它们去除之后，我便拥有了一块相当娇小的ATARI2600主板，但是手头的这块主板仅仅可以开机，却不具备视频输出。

我在网上查找资料，发现了几篇介绍去除ATARI2600射频输出的方法，他们将这一举动称之为“光脊梁”，意思是把多余的衣服扔掉。

OK，在进一步DIY这台ATARI2600前，先让我们大致回顾一下ATARI2600的工作原理吧。

在ATARI2600的电路板上，有3块主芯片：6507处理器，RIOT芯片以及STELLA芯片。

6507处理器：它主频速度可以达到1.19MHZ。6507处理器和6502处理器非常相似，众所周知，6502处理器其用途非常广乏，我们所熟悉的FC游戏机、苹果机2代、ATARI400/800 LINE、原子弹都能找到它的踪影。如果对其进行适当更改的话还可以变为TURBO GRAPHIX-16，是的没错，TURBO GRAPHIX-16棒极了！它可以处理更多东西。

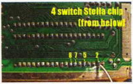
RIOT芯片：这种芯片看起来坚固无比，它的样子就像是计算机上的小型开关，ATARI2600上面的重启键和选择键便是直接连接到这个芯片上的，它的重要性可见一斑。另外，RIOT芯片还包括了ATARI2600的RAM，整整128BYTES!，说句题外话，假如你的电脑内存是64M，那么，524.288的倍数关系有没有让你啧啧称奇了呢？假如你的内存是512M的话……

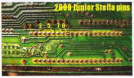


STELLA芯片：它负责ATARI2600所有的绘图工作。它曾经被叫作STELLA——一种系统的代码。有关这个名字的来历，据说它是ATARI公司一位雇员的自行车的名字，嗯，我想应该是70年代吧。

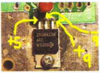


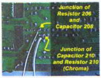
根据我在网上得到的资料上所描述的，如



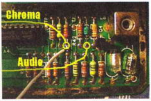


果将STELLA芯片上的2、5、7、8和一根引线接在一起，就可以得到LUMA输出。而通过将另外一个电阻与引线相接则可以得到CHR－OMA输出。通过LUMA与CHR－OMA的结合，就可以得到COMPOSITE信号。通过这种信号你便可以在电视或者具备AV输入的彩监上面获取艳丽的画面了。我的目的便是利用手提电视机的液晶屏幕做ATARI2800手掌机的显示器，这种手提电视机的液晶屏幕具备视频输入，这正是我所需要的。



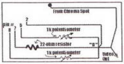


我按照资料寻找必须的材料，当我第一次将ATARI 2800的电路板与显示器连接并得到画面时，我的心情无比激动——但是画面糟糕死了，颜色非常失真。如果玩《吃豆》什么的游戏还稍微好一点，（但现在还有谁会玩这种简单的游戏了呢？），玩稍微复杂一点的游戏的话，那么画面几乎让人呕吐。





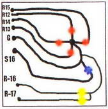
我再次在网上搜寻资料，发现还有一种方法可以从ATARI电路板上获取视频信号，这种方法需要极大地改动电路，而且它还涉及到电阻以及其它电子元件的安装。当然它仍然需要在STELLA芯片上做某些电路连接。



“嗯，”我在想，“这两个方法之间一定有共同点，那么这个共同点在哪里呢？”



我决定两种方法都使用，我在电路板上接上一个电位计，它原本是用来调节音量的，这样我可以利用它来微调电量的大小。结果呢，成功了！我调节好每一道工序，游戏画面在液晶屏幕上漂亮极了！一草一木都显得异常清晰。于是我在ATARI电路板上凿开一个小洞并把电位计安装在上面，这样我便可以随时调节它来使得画面达到最佳状态了。



这台卡西欧牌微型电视是我用过的，型号是EV－550型。屏幕是2.5英寸，它的显像原理和GBA相似，画面高速移动时都不会模糊。（手提电视机的液晶屏幕取材也分很多种，也有画面和WSC一样有残影现象的）



EV－550型电视机可以接收广播电台，但我不认为这是我需要的，我需要的仅仅是为我的ATARI提供视频输入，分解自己心爱的电视是件比较痛苦的事情，我最后留下了电视的屏幕和喇叭以及电路板。

ATARI的声音比较容易获取，只需要将一根电线连接某个电阻器和某个电容器便行了，另外还需要连接另一根线到地线上。

OK，现在声音，图象全部搞定了，我所剩下的仅仅是外壳了……

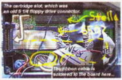


手掌机的外型实际上是最难设计的一部分，我必须弄清楚我需要把哪些东西接在一起？怎么接？以及它们的大小比例问题。这个外壳必须将电路板、电池、屏幕、卡带插槽、按键、喇叭、电源音量开关全部包容在一起——最重要的是它还必须很漂亮。如果说我前面的所做是捕获了一只猎物的话，那么我现在要的是把它煮好吃。现在的我已经非常头疼了，我有的时候真的很想就此放弃，但我必须硬着头皮接着往下做。



为了使这台还未诞生的ATARI手掌机变得美观，我就必须尽可能使它小，但显然这取决于电路板的尺寸。

这是切除之后剩下的ATARI电路板，它现在细小的身上就剩下一块体积不大的电路板以及一个卡带插槽。一开始我就意识到这个卡带



插槽必须竖立起来以节省空间。

GAME BOY的卡带插槽安排在电路板的顶部，与电路板平行。如果我也照着那样做的话，那将使得这部手掌机的厚度增加不少。（最少增加4英寸）我最终还是选择了将它竖立起来，一方面形状上有些与众不同，另一方面这种安排比较接近老式的ATARI机。



正如你看到的这张图，我所设计的ATARI手掌机外壳，已经尽可能地将所有东西都塞进去了。左下方的那个蓝色东西，就是用来调整视频的电位计。





要用数据线把电路板与卡带插槽相连，我估计最少要花上亿万年时间，简直太复杂了！



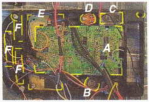

但将它们分离的好处是我可以随意将卡带插槽安排在任意位置。（前面这句话显然是用来恐吓读者的。）最终，我还是硬着头皮搞定了这一切，累……

下面是关于外壳的前半部分。




元件的前半部分，有许多材料在里面，当然，这里也正是按键的分布地带。

A：这是手提电视机的电路板，靠近“A”的这部分正是屏幕，所以这里也是最厚的部分。左边的这部分就是电路板，这里有个位置是原来电视机上安放电池的，现在被我用来安装按键（E）。在电视机电路板的左下方你还可以看到一颗螺丝，那是我用来稳固电路板使它们可以正常运行的。



B：喇叭，即是电视机原带的喇叭，我在外壳上钻了几个洞，并把它紧紧地粘在了这里。喇叭右边是电源开关的局部，这个开关可以分别控制ATARI的电路板和电视机的电路板。（稍微懂电路的朋友都知道这其实很简单的）







C：这里是9V电源的连接点。

D：音量旋钮，从一台收音机上拆下来的，70年代的盛行物，那时候的音量旋钮估计是最牛的。

E：电源安置的地方，这里的深度刚刚好够，不过在设计外壳时麻烦了我很长时间，因为我要为它考虑外壳的X，Y，Z三轴安装方向，而不是单纯地上下安装。（这样可以使得电池安放更加牢固）



这台ATARI2800手掌机的诞生过程基本上就这么多了。我给ATARI手掌机取名为“VCSP”。外壳的设计实在无法用言语形容，而且还紧密利用到了钻孔机，详细过程大家就此放过我吧……



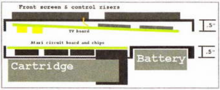


由于事先在电路板上预留了视屏输入，所以用ATARI手掌机看电影一点问题都没有。虽说这和“用手掌电视机看电影”没什么区别，但手中拿的是一台游戏机，感觉截然不同哦。

后来我应某些网友的要求，还为他们制作





了不同风格，不同外型的ATARI手掌机。现在回想起来，真有一种难以形容的成就感啊。这种感觉，有点像是刚做父亲的愉悦心情，也有点像初恋的感觉……看到这里大家是不是也有股改机的冲动了？呵呵，大家也一起加油吧！





PS篇



2001年9月6日

这是一个暴风雨肆虐的夜晚，慢慢雨小了，外面的天空已经黑得分不清天与地了，我坐在桌子边工作着，我看了桌上摆满的游戏机，我在考虑将它们中的哪些适合改造成手掌机……嗯，这是一台ATARI800，我大概将它拆卸过500万次了，多么乏味啊，我该选一台有挑战力的游戏机……



我的目光落在了PlayStation上。PS的内部结构，其主电路板比我想象中的要小得多。因为在机壳内部，左边的电源板占了一部分位置。PS的电源输入是120V，然后经过电源板的处理后稳定地为主电路板供给8V电压，这个利用光驱读取信息的游戏机，内部结构远比我想象中的要简单得多。而且现在市面上更是有它的缩小机型PS one出售，PS one的体积非常小，因为电源部分被分离在主机外面了，整体电路板为了迎合小巧的外壳而重新设计过。

于是我开始想："我敢打赌我可以让一台PS one变得更小！"

45分钟后，我上街买了一台PS one并且把它拆了。和我预料中的那样，PS one的电路板比PS的电路板小了更多，它看起来相当简单。PS one电路板的电压输入是7.5V，这恰好和一台SONY手提摄像机电池的电压相同，就像目前我使用的VCSP的电池一样。

我拿起一台我放在边上的CASIO EV-550小型电视，我把它与PS one相连，并为它们接上SONY手提摄像机电池。PS one和小电视都正常工作起来，画面非常漂亮。但是电量消耗太大，单单是电视机的消耗就高达500mA。我利用那个"用2个白色LED置换掉电池里的灯泡"的方法（方法过于复杂，在此不详尽说明）给电视机进行简单的改造，电视机的能量消耗由500mA下降为250mA，这样的话电池才可以勉强同时为两个电器供电。

于是——我这个1999年就已经酝酿好了的改机计划终于在今天正式动工了——PS one，我的宝贝，来吧……

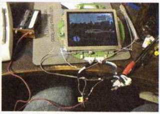
2001年9月7日

我首先把已经拆开的PS one零部件全摆放在一起，这些就是PS one的全部了——我要把这些东西集成到一起，做成一个便于携带的手掌机？想想就已经有退缩的心理了，但是我一定会成功的！



这就是接好线的PS one，它正在运行

《STRIDER2》，你可以看到镜头下面的电池，游戏碟旋转的样子令人眩晕，似乎可以用来对小猫小狗进行催眠。



最初的测试显示这套设置消耗平均为840mA，大约与一台VCSP（也就是ATARI手掌机）相同；这是个比较令人讨厌的问题。CPU、马达、光驱全部都在偷吃大量的电，如何解决持续游戏的问题呢？真是烦人啊！实际上，PS one在用电方面似乎比ATARI更先进，这可能归因于电池功率吧。一块充满电的NP-550电池（SONY手提摄像机电池之一），它可以让PS one+电视机连续工作大约1.45个小时，这一个多小时时间可以做些什么呢？可以打几局《拳皇》，也可以勉强尽兴地玩一下《最终幻想Ⅶ》。目前电池的的问题已经比改造ATARI手掌机好多了。

2001年9月9日

我焦躁不安地开始左拆右卸这部PS one。我花了几个小时用我那把可靠的，有刻度的测量器来测量这些材料。我在设想我应该把PS手掌机设计成什么样子？有一件事可以肯定的便是DS震动手柄必须保留！这种发出隆隆声的手柄会使得我这部PS手掌机在运行时好像是进行一场远足旅行，尽管DS手柄只会消耗更多能源——但是我坚定了这个信心，我一定要让这部手掌机具备震动功能，因为这是PS的象征之一。同时这台PS手掌机还必须有一个记忆卡槽和另一个手柄插槽——它可以让我和朋友们一起在上面挑《街霸ZERO3》……

接着恍恍惚惚地度过了一个下午，嗯，改造的开始都是很繁乱的，但我有信心应付这些。等机子改造好了，我可以带着它去任何免下车的影院场，它可以让我炫耀一番的……一想到那些摆酷的镜头，漂亮的MM会撇开她身边的帅哥，而仔细地盯着我手中的PS手掌机，想到这些，我就想大笑。

好了，回到主题。

我知道最后一部分是无主题的（因为改造工作略显枯燥），同时这上面的笑声可能是这个星期我最后的笑声了。

2001年9月13日

经历了一个无法忘记的可怕的星期二后，过了几天后我才调整好状态恢复工作。但是我认识到，我们必须继续下去，因为如果我们让这个“不良状态”继续影响我们的正常工作，梦想在大脑里占据了太久时间的话，那么“懒惰主义”就会占上风，我不能让此发生！

体积问题一直困扰着我，因为PS那该死的光驱大得令人生厌。我曾经一度想放弃这个计划，最终我还是坚持了下来！



有关这部PS手掌机外型的灵感来自于1989的科幻电影《回到未来2》，电影中有个情节——主角玛蒂从咖啡馆逃出并奔跑进公园。接着他从一个小女孩手中抢到“空中滑板”。好吧，如果你有注意到小女孩头上的一台光盘驱动器。它是电影中2015年的产物。但是！我相信它命中注定了是为我的“PS手掌机”而设计的！这便是我的PSP（PS POCKET）外型的由来。PSP的初步形状被我确定下来后，我将一块合成塑料板改制成PS手掌机外壳，并且为它钻孔，加装显示屏。

光驱我准备安装在主机背面，很奇怪吧？这是没有办法的办法。很难想象光驱被安置在主机正面会是怎样一种感觉。由于光驱离显示屏很近，所以在连接线上我根据一些1995年的电器DIY了一些，就连马达的排线我都是自己DIY的。和光驱紧贴在一起的是电池。

2001年9月16日

今天我买了两杯百事可乐，还买了一个味道特棒的糖果棒。什么？你们说我像小孩子？拜托，做PSP这种辛苦活，不吃点小孩的食物，是没有灵感的。

我花了6个小时才吃完那些东西——实际上……嗯……真不好意思，光驱和卡带插槽的结构是完全不同的，在这一点上我没办法利用原来的经验，我必须全新为其设计框架。所以休息间隙时我就吃点零食开动开动大脑，让思路保持灵活。

2001年9月17日



我将一些必须的零部件安装在一起，并且把它们全部放置到PS手掌机内。当然，只是拼凑在一起，

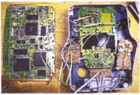
并没有真正的完成合体。我这样做的目的是为了提前看一看我心爱的PSP的模样，嗯……漂亮！真的很漂亮！该把那些控制器和其他物体放进这个做好的外壳里了，这种外壳与VCSP的有一个不同，就是PSP需要内置7个不同的螺丝位置的尺寸，而VCSP只要一个，左图可以清楚地看到元件底部的结构。



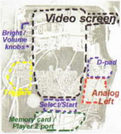
主机上的按钮，其中一个中间的上了色的线事实上是用黑色金属色的聚氯乙烯刷的。它的旁边还有上百根细细地处于水平状的蓝线。它的颜色效果极佳，看起来有点像互联网上的背景图，这些都归功于质量牢靠的聚氯乙烯颜料……

2001年9月17日-20日

终于把所有配件连接在一起了。左边是连在PSONE电路板上及外壳的前半部分；从后面看起来是这样的，从这个角度上只能看到电源，音频，视频被连在一起，没有任何连接物在手柄控制板上，右边和图示上有一些线标明了这些是什么东西。



外壳的前半部分有一英寸厚，而且用料与我所有的ATARI手掌机是一样的。我想把下列东西放在外壳的前半部分：屏幕、手柄（包括了手柄上的所有按键），电源开关，出仓口、电源接口的和PSONE电路板。为了美观，PS one电路板比ATARI电路板要更薄。改造时来不得半点马虎，最终我还是绞尽脑汁达到了目标。



通过谨慎的放置，我把这些东西放了整个手掌机内部空间的十五分之一到十六分之一的大小位置，（注意，箱子只有一英寸厚，它的十六分之一就是前面的控制面板厚度）在安放电线时出现了一个问题，当我把元件用螺丝拧在一起时，麻绳一样的电线全部结成了捆，弄得我分不清楚哪根接哪根了。肯定是我在设计时未考虑到线的麻烦之处。在我重新将它们整理之后，它们最后回到了原位。

2001年9月21日

快要完成了……真想像阿拉蕾一样，激动地放个屁啊！



这里有更多的成品照片。屏幕盖子是用黑色丙烯颜料涂过的塑料做的，不像VCSP的是木制的，这就使这台PSP看起来更时髦，更现代。



做工不错哦，看来我老了退休后可以去开个手工精品屋了，就去中国开吧。到哪个城市比较好呢？各位读者可要欢迎我哦。

2001年9月22日

没有比玩《月下》这游戏更好的放松方式来度过星期六下午了，2D的游戏画面在液晶屏幕上显得特别精致，操纵着酷毙的阿鲁卡多漫步在逆城当中，聆听着那经典的音乐“LOST PAINTING”（失落的画卷，逆城里最经典的曲子），那感觉真是惬意啊。



整台PS手掌机的制造费用大约为400美元，有一半是花在屏幕上，当然PS one，那三杯可乐以及一根棒棒糖的钱也算在里面了。我觉得这个花销是值得的！



怎么样？各位有PS one的朋友，要不要试一试？

SFC篇

我们现在所有玩友都认识SFC，我甚至不想用到“几乎”两字，因为绝对没有哪个玩友没有听说过SFC。这台主机是一台相当成功的游戏机，它伴随着无数人度过了难忘的童年。下面这个故事，就是讲述我如果把一台美版SFC改装成“SFC手掌机”的。

故事的开始发生在我经常去的某个海边，

我当时有些疲劳。自从改装好“ATARI手掌机”和“PS手掌机”后，我的身体需要一次调整，以迎接更大的挑战，我的思路在休息过后可以清晰起来。



我的大脑里隐隐约约出现了一台游戏机的轮廓，它似乎在告诉我：“亲爱的，我已经准备好了，快来改造我吧！”但是，我努力思索，却总是抓不住它。我心里已经有了一些计划了，但总是开不了头。

我考虑到改造MD CD机，想想还是放弃了，因为它的用电量太大了。



一天，我经过威斯康星州著名的垃圾处理站，突然间，有一个身着奇装异服的怪东西跳了出来，它差点把我吓死！原来它是台电视机，它问我：“我曾经带给我的主人很多欢乐，但随着时间的推移，主人把我抛弃了，你能不能把我改造得漂亮一点？我不想被抛弃，也许我变漂亮了，就能回到主人那里了。”



它的话让我想起了我身边的那些好伙伴，这些年，哪台游戏机伴随我最长时间，带给我最多欢乐呢？

SFC！我毫不犹豫地想到了它。今天，我想也许只有某种外型很酷的新型便携式游戏机才可以让我重返原来的游戏乐园了。那种珍贵的感觉很难再找回来了——不管是玩模拟器还是玩最新的XBOX游戏。



为了找回失去的东西——我决定将一台



SFC改装成手掌机！

我敢打赌里面的电路板一定很小。

天哪！



就是这种反向梅花螺丝最棘手了，我从来没有打开过他们！我应该怎么办呢？我可不想将外壳拆破啊……（TGFC里的“孤高的英雄”有这种专用螺丝刀卖，只可惜听江西恐龙说：他早卖完了，汗……）



10分钟之后，SFC终于被我打开了，它美丽的身体“一丝不挂”地展现在我眼前……太美了！



看，这块电路版是多么的小啊！要把它成功地改造成手掌机其实一点都不难，我都开始想象几天后我用一台SFC手掌机玩《银河战士》，玩《星际火狐》的感觉了……呵呵。我马上开始搜寻所有相关资料，材料。有了前两次的经验，这次我很快便做好了准备工作。



我尝试着连接所有配件，但是液晶屏幕上什么也没显示，看来很有可能是电池不符合规格。



但是我知道我不能放弃。我决定再试一次，“西曼，给我力量吧！”

今朝有酒今朝醉……



亮起来了！画面艳丽无比，这电池果然行得通！SONY电池果然强啊。



我突然有了一个模糊的主意，就是有关这台SFC手掌机的外型构造的。我在潜意识里抓住了重点。







尺寸，已经尽可能地接近SFC电路板的尺寸大小了。它和ATARI不同，板上面几乎每一个零件都有用处的，所以我没办法将它分割或者

这种感觉转瞬即过，在忘记它之前，我用胶带把所有元件捆在了一起——把那个想法暂时先"捆"住！

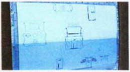


我一直工作到深夜，做了很多实验以寻找最合适的外型方案。



最后，我终于设计出了我心目中的SFC手掌机外型，是不是很漂亮？哈哈，很前卫的造型哦。

当设计一个手掌机时，第一步便是设计它的最小尺寸。这点虽然我不敢说对每个人通用，（尤其是GBA等专业游戏机的设计者）但这是我的原则。每次开始改造游戏机时，我第一步一定是设计最小尺寸。



所有这些配件，比如液晶显示屏，又如手柄，电池，我都会在纸上绘制它们的最佳排列方式，在设计构造时，我都会为每一个配件之间留上0.31英寸的空隙。然后，在计算手掌机上壳与下壳之间的距离时，我又会平均再加上1英寸空隙。这一切都是经验教会我的，因为误差必不可少。

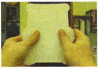
在我所有的改装故事里，最难忘记的永远是主机外壳的设计工作。这是一件令我头痛的事。当然，每当成功改装完后，外壳的设计却又会勾起我甜蜜的回忆——那是怎样的一种奋斗经历啊。

在设计外壳时，很重要的一点必须考虑到主机之外新加入的配件，在它们进入这个新家前给它们安置好温暖的床位。

另外重要的一点就是我刚才说到的：为每一个配件留下相互之间足够的空隙。这点听起来似乎不怎么重要，但是当你在实际改装过程中发现所有配件无法完美放入外壳里时，你会欲哭无泪的。所以恰当的空隙是必须的，请大家记住这一点。

现在我设计的这台SFC手掌机外壳的最小尺寸，已经尽可能地接近SFC电路板的尺寸大小了。它和ATARI不同，板上面几乎每一个零件都有用处的，所以我没办法将它分割或者重装。上帝啊！为什么扔给我一块这么大的电路板？我为它付出的代价已经够多了！为了使得"肥硕的身体"不那么引人注意，我就在功能上面想尽办法。注意到了主机下方的两个圆型闪光突起物吗？感觉是不是很酷？一方面它可以使这台SFC手掌机看起来漂亮了许多，另一方面它可以使玩家在手握这台SFC手掌机时感到亲切舒服。我打赌所有人看到我这台SFC手掌机时，眼光都会被主机下方的圆形突起物吸引过去的，（而忘记了机身的肥胖了）我真是天才……





一旦我设计出图示中的它，它便能开始运作了。我在纸上精确的绘制出设计稿，并把它剪下来。这样我便拥有了一个样纸板了。我对自己的手工技术有相当高的信心。我甚至觉得我手中的这块样纸板可以和美术院校学生的工艺设计稿媲美了。

我对自己的这台SFC手掌机只有一个目标——尽可能的酷！原版的SFC主机在网友圈里是出了名的"古板美"（意思就是丑），所以我决定使我的SFC手掌机外型尽量做到款式新颖，最后我决定利用到铝合金来制作这台手掌机的外壳。

我这台SFC手掌机，手柄部分的大小和原SFC主机的手柄大小一样，这和我之前设计的ATARI手掌机或者PS手掌机不同，因为这个大小正好合适，不需要再做改动了。在主机颜色搭配上，我选择的是金属蓝与黑色相间。不知道我的审美观和大家是不是相同呢？

设计部分基本完毕，接下来是正式的改造工作，下一个目标是——商店！

"我是本，你可以听到我说话吗？"

"说大声清晰点，本，如果你想进入商店，你将面对奸诈的保安以及黑暗的陷阱。"



“这不是问题。”

“你要小心，本。”

“……”

“本，我是认真的。”

“好吧，让我看看……我可以贿赂那个保安，我脑子里的锦囊妙计多着呢，祝我好运吧。”

“祝你好运。”

3分钟后……

“我是本，我已经在商店里了。”









“干得好！本，但是要小心，在商店里有很多红外线探测器，你只要触动了那些肉眼看不到的红外线就必死无疑，这可不像吃饭一样简单！”





“别担心，我知道如何看到那些红外线……各位低龄读者，以下动作请勿在家模仿，特此敬告。”

“真倒霉，这里不可以吸烟，那样的话我就看不到红外线了，寒……（就连点烟动作我都从SNAKE那学会的，真是白学了）”



“你有旧的ATARI游戏机吗？”

“嗯，我有两台，为什么？你等着……”



“我看到那些红外线了，就在灰尘中若隐若现，我现在可以安全地躲过他们了，商店行动继续！”

“是的，没错！利用ATARI游戏机内部电路，稍作改动便可以让人的肉眼看到红外线……本，你真是个奇迹！”（可偏偏是怎么改造的，却不详细说明）



“我现在拿到我想要的东西了——钻孔机！”

“看来年龄一点也没拖你的后腿啊，恭喜你，本。”

以上说了一些不着边际的话，正式活开始了——

天哪！任何人在改造自己的手掌机时，都必须费点心思去考虑完美的造型以及可行的方案。尤其是在制造外壳时，我有许多建议：按部就班是非常愚蠢以及令人讨厌的，我认为所有的设计都存在“随遇而安”的因素，就像我的商店一行一样，灵活运用你的大脑去应付每一个难题，这是最重要的。在外壳上打孔时，一方面要事先深思熟虑地思考好每一个孔的大小，深度。另一方面要静观其变以防整个步骤变得一团糟。操作上的失误和电脑的计算失误一样，是不可思异的，一定要尽量避免！



这是一张关于SFC手掌机上端钻孔的特写图，我给这张照片给大家看只是想说明螺丝孔在一台游戏机中所占的重要性。外壳吻合是非常重要的——这恰恰取决于螺丝孔。

这台商店购入的钻孔机非常好用，我很仔细地推动钻头上下移动，干干净净地钻出了所有我设计好了的凹槽以及螺丝孔。我用1/4号钻头切割外壳，1/4号钻头可以大致的确定外壳内部空间，然后我用1/8号钻头钻出每一个螺丝孔以及按键孔。有时我也用V型钻头磨圆滑外壳的边缘。总之有了一台钻孔机，整个过程显得相当快速，专业。

外壳搞定后，接着我给它安装上各种修饰物，比如金属挡板等等。金属挡板可以有效地连接外壳每一个受力点，而且还给外观增添一道风景线，当然，金属挡板的安装肯定少不了钻孔机的帮助了。

随着工作接近尾声，我用乙烯颜料给它们上色，因为乙烯颜料比普通的油漆更快干，也不容易掉色。SFC手掌机的涂色我选择金属光和蓝灰色搭配的方案。这些组合色调非常配这



台SFC手掌机。外壳上少许金属板也在这色调下显得更加亮丽。

最后是安装，这个步骤就像是经营一个磨坊，需要耐心和信心！和当时的ATRAI手掌机不同的是：我没有再为视屏输出而伤脑筋了，因为SFC本身就带有AV输出。

电源方面，我用一种已然淘汰的旧板电源调节器替换了SFC主板上的7805型电源调节器，因为这样可以更加省电。这年头好电池难找了，所以我不得不在电路上要点花样。

然而，在一切竣工前，还有一个问题摆在我面前，那就是SFC手柄的电路板安装问题。

SFC的手柄电路设计是封闭式的，和任天堂所有的游戏机手柄一样，手柄的电路设计非常完美简洁。这也正是插口上只有三、四根线，但却可以控制所有按键的原因，因为电流的流通是被精确计算过的，这种模式代表按了这个键，那种模式代表按了那个键……以我的技术力，我根本无法重新设计并安装SFC手柄——这也正是我坚持手柄不加改造的原因！所以最后我的做法是原封不动地将排线以及手柄电路板安装在了SFC手掌机上面。（那台PS手掌机，也是因为手柄接口线路的复杂，导致我不得不直接将其设计在手掌机之内）



这就是SFC手掌机内部的局部照片，你可以清晰地看到那颗标准大小的螺丝，电视机电路板，以及其余乱七八糟的配件。



这些开关都很便宜（大约20－30美分一个），而且很接近标准PCB的开关。我向每一位想自己改造手掌机的朋友介绍这种开关。

这台SFC手掌机的电源部分，我首先计算那台微型电视机使用的是500mA的电源，假设SFC耗能是250mA，那么加起来，我必须给他们提供750mA能源。有个小诀窍是：在电视机的电路设计上稍作改造便可以解决不少电源问题。在电视机的电路板上有一点，从这里有+5VOLTS的电能送到阴极灯管里。我把一个20欧姆的电阻接在灯管附近的电路处，这样可以使得电视机的电量消耗由500mA下降到250mA左右。那样可以大大延长这部手掌机的游戏时间。



这是SFC手掌机的前半部分也是大部分的内部结构。为了节省内部空间，液晶屏幕被安放在了大量元件的前端。因为前端有足够的空间。这个做法在PS手掌机上也用到了。



这是SFC手掌机电路板的基本雏形，卡带插槽一直延伸到后面——我花了很长时间来决定卡带插槽该放到前面还是后面。最后的决定就是现在这样，因为将它放在后面可以节省空间，再说这样放不会影响游戏的进行。这也是我对大家的建议，虽然从结构上说前面后面都可以安放卡带插槽，但错误的选择前面的话，那将导致这部手掌机的厚度增加1～2英寸。



这是SFC手掌机的侧面图，正如你看到的那样，所有元件都被安放到了电路板前半部分1英寸厚的位置。电池被我安排在了后面，合理的电池卡口一定要设计好。



这是SFC手掌机的三个主要组成部分，主电路板，前半部分以及与其相应的平面部分——包括大家看不到的电池盒。



元件的后面要有一个部分可以容纳电池和手柄电路板，提前设计好这个问题可使我避免接下来碰到更多问题。



如果电池体积过大，那么导致的结果是长时间游戏之后电池将会松动，并且电池体积大还有一个缺点就是会严重的影响手握的感觉，那样没玩到几分钟你的手将酸痛不已。因此电池的选料也是非常重要的。

我给我的SFC手掌机安置了一块体积不大的电池，它的工作空间刚好被容纳在主机外壳内。



外壳表层还有一层铝制表壳，它的质感相当好，相对PS手掌机的塑料外壳，它不仅质量更具优越性，其外观还可以轻易地吸引朋友的目光。塑料外壳容易变形，这是相比较而言铝制外壳的优越所在。



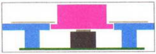
这是与SFC手掌机屏幕部分等宽的手柄侧面图示，正如你所看到的一样，它被安置到手掌机平面之上，在设计它时最大的问题就是厚



度，要想成功地制作好它，你就必须计算出每一个配件所占的深度。这有一个简单的加减关系，比如SFC手掌机的表面厚度是0.63，按键高度是0.2，如果按下按键的厚度是0.05，下面的SFC电路板和电视机电路板厚度相加是2，再加上电路板上突起的电子元件高度……那么整个手掌机的高度就是……（头昏了）

看来没有一定的数学基础是不行的，大家慢慢思考有关厚度的问题吧。

这就是SFC手掌机按键的侧面图（嘲讽地



说，它看起来有点像ATARI 2600游戏机）这个紫红色的东西就是按键，它的底部有一个环，以防脱落，这特点不错。这个蓝色的材料代表的是SFC手掌机外壳，这个黑色的东西是橡皮导电胶垫，最后，灰色线条是铝制表层。好，现在如果依照这个水平面来看，按键要想按得更低，这就必须使得外壳里的任何东西都安排得更低，这就也许不适合普通的1英寸厚度了。

那么，该怎么干呢？再给SFC手掌机增加厚度？我的方法就是：在外壳处加装上铝制外壳，这是我的妙主意！底部的环与外壳处在同一水平面上，通过增加一铝制外壳可以使得按键感觉相当完美！

大家听说过圆珠笔的发明故事没有？据说最开始的圆珠笔，当时人们一味追求圆珠笔的耐用，所以笔芯被设计得很长，目的是为了装上很多墨水。但几乎所有的圆珠笔在笔墨用完之前，金属圆珠就已经磨损得不能再用了，这样严重造成了墨水的浪费。于是发明家们想啊想，一直想着用不同的金属材料来设计圆珠笔上的那粒金属圆珠，以期待它可以一直工作到墨水用完时，可是不管怎么设计，墨水的寿命总是要比那粒金属圆珠要长一些。这时候有个人灵机一动——“既然金属圆珠的寿命无法再突破了，那么何不干脆减短墨水的使用寿命呢？”如此反过来想，人们顿然大悟。从此以后圆珠笔的笔芯被设计得很短，这样一来在墨水已经用完时，金属圆珠仍在正常地运作着。



这种反过来的思想，也正是我向大家提倡的——假如按键高度太高了，大家没必要想着把它往里压或者重新设计主机的容量，在外壳表面再加一层外壳不就解决了一切问题吗？



ATARI2600，PS one，SFC……接下来，我将会改造哪一台游戏主机呢？我沸腾的血液没有一刻停流过，我想我已经爱上这工作了，亲爱的读者朋友们，发挥你的想象力，用自己的双手把梦想变成现实吧。我相信——努力便一定有收获！



文：白兔王子

掌机演义

引子

笔者曾经有那么一段时期，总会看着杂志上众多的游戏介绍而着迷，YY着能玩遍所有的游戏——这当然是不可能的，在1997年本兔入手了GB后便一头扎进掌机那简单好玩的游戏里再没拔出来，至今手中的GB也经历了GBC、GBA和GBA SP的升级换代，但它们带给我的快乐却一如既往，有感而发欲为掌机撰史，怎奈文笔浅陋无从下笔且才疏学浅无法理解众多的专业性语言，便改成满纸大白话，而名称呢，就叫"掌机演义"吧，呵呵，因为是演义，所以各位看官就不用太严肃太认真啦，其中有些内容可是来自传言野史哦——好了，闲言少叙，言归正传！

第一回　创世纪山内拔贤举才　制玩具横井锋芒初露

话说事间万物，盖花草树木者，无不有其根；江河溪川者，无不溯其源。要说今日繁荣的掌机天下，就不能不提影响当今掌机业乃至整个游戏业的元祖掌机——Game&Watch。更不能不提Game&Watch的创造者横井军平先生以及慧眼识才的山内溥社长。

就像西雅图那个叫马里奥的美国房东不会想到仅因为他不耐烦的牢骚就使他的名字借着那个大胡子水管工一起红遍全球一样，整天变着法玩的横井军平当初自己也料不到他竟然会成为影响全世界人娱乐方式的先驱。横井军平虽然在音乐、数学等多方面都很精通，但在同志社大学毕业后却到处碰壁，结果一切就像注定的偶然，他最终被当时还是花札制造企业的任天堂录用，去做流水线的维护工作……



▲横井军平



▲山内溥

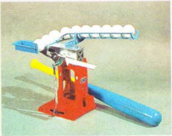
清闲的工作让横井君有更多的时间来制造他的小玩意，而众多的废弃零件还给他提供了很好的原料来源。但某天他正在钻研他新玩具"神奇手"时，还是被山内社长给抓个正着，极具管理和创新头脑的山内社长没有责怪他工作中偷懒的行为，相反，作为玩具厂商社长的山内还发现了这个小创造包含着极大的商业价值，也更相中了极具想象力的年轻人。"请设计出商业化的游戏作品"，这句话包含了山内社长对横井军平无比的信任和期待。



▲任天堂的骨灰级玩具——光线枪。

深受中国古代文化影响的日本，自然清楚天时地利人合的道理，如果想成就一番事业，众多的人才和良好的合作氛围是必要的条件。当山内溥去美国参观了号称世界第一大扑克牌生产企业时，却被与"世界第一大"完全相反的小生产规模所深深震动，认识到了纸牌产业的局限性后，就决定改变任天堂传统依赖的花札的运营模式。曾在开发部与横井军平共事的今西弘史在回忆中描述道："当时社长的方针是尽可能地发挥大家的想象力，把成果尽可能转化为商品。以纸牌和花札作为事业的支柱，进行其他方面的大胆尝试。"胸怀大志的山内溥，从来没有停止过

从公司内部以及从社会上选拔人才，前面所说的横井军平、今西弘史以及70年代加入任天堂的宫本茂、荒川实直至现任任天堂社长岩田聪，都为任天堂甚至整个业界作出了不可磨灭的贡献。

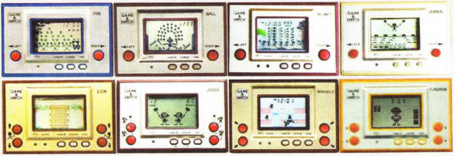

▲任天堂的另一款骨灰级玩具——棒球。

横井军平没有辜负山内社长的器重，神奇手、神奇棒球和神奇镜都为任天堂带来了滚滚财源，而后和今西开发出的光线枪系列，更成为轰动一时的时尚娱乐。此时，一个具有重要影响的思维理念在横井军平的头脑中孕育了：未来的电子游戏，将会朝着娱乐和便携两个方向发展。

某日，任天堂的人事部长找到了已经是开发部长的横井军平，请求他代感冒了的司机给山内社长开一天车，因为除了开着二手进口车的横井，全公司再没有人能开得了山内社长那辆凯迪拉克，横井军平虽然接受得很勉强，但车上他还是与山内社长进行了心与心的交流，谈话中横井把便携的构想向社长和盘托出，而在当时需求量下降的液晶市场，山内与夏普的社长很快达成一致，共同参与到计划的行动中来。



1980年，经历了无数的必然与偶然，最具纪念意义的元祖掌机——Game&Watch诞生了！首发的是银系列版本，后来还相继发售了金版本、宽屏型、多屏型、桌面型、超彩型等10多种机体，更有在海外发行的纪念版本，在2001年还发售了一款纪念版，足见其人气度之高！（插一句，我国不少卖收音机和随身听的柜台，同样能看到国人原创的“Game&Watch”……—_—b）。而游戏除了一部分移植自街机，还有不少任天堂专门的原创游戏，我们耳熟能详的《大金刚》、《塞尔达》、《马里奥》都在Game&Watch这个舞台留下了他们的身影，而《救火队》、《海底探险》、《石油危机》等著名的Game&Watch经典更不止一次出现在GB、GBA的游戏中。

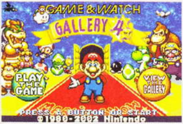

▲ Game&Watch一个主机就只有一款游戏，这些都是风靡一时的游戏。

其实，在当时的游戏机硬件厂商也不止任天堂一家，除了同期红得发紫的雅达利，1982年日本本土也诞生了很多游戏主机，比较值得一提的是In Televerson和GAME COMPUTER，倒不是因为这两款主机多么好，因为他们的硬件厂商都是如今著名的游戏公司BANDAI和TAKARA。在便携机市场，SEGA也曾推出了Game&Go企图来抢夺掌机市场一块领地，但不久后，主机自带的充电电池中被发现了致癌的化学物质，使其刚诞生便惨遭失败，两个老对手的第一次交锋以任天堂的轻易获胜而告终，即使如此，任天堂还是不忘落井下石地对这个对手发出了“世嘉给你癌症”的嘲讽。


▲ Game&Watch的《大金刚》，伟大的十字键从此诞生了！

1983年11月21日，是值得每个游戏人纪念的日子，蕴涵着“游戏就是好玩”的游戏理念的FC诞生了！它的出现不仅改变了1982年冬雅达利崩溃（ATARI Shock）使人们对电子游戏的怀疑，也使游戏从此成为从街头巷尾到报刊网络非常热门的话题，无论是称之为第九艺术、还是被说成“电子海





◀▲现在在GB和GBA上也能玩到当年的Game&Watch游戏。任天堂在GB和GBA上都推出了Game&Watch游戏的合集。不仅保留了原来古董版本，还加入了全新的重制版本。让老玩家获得感动的同时，也能找到新的乐趣。

洛因”，一个事实已经摆在眼前，电子游戏已经在人们的娱乐生活中扮演了重要的角色。彩色的画面，流畅的动作和可以更换游戏的FC以及低廉的价格，一经推出就受到了热烈的欢迎，仅1983年底FC就出售了40万台！集众多优势于一身的FC不仅让同期的其他游戏机相形见拙，还把自家的Game&Watch给比得威严扫地——从此，这个任氏帝国的开国功臣逐渐没落了。

如今，Game&Watch早已退出历史舞台，但它的影响却是巨大的，已经为我们熟悉到视而不见的十字方向键最早就是出在Game&Watch上，虽然现在有了不同的变形，但还是万变未离其中。不客气地说，Game&Watch的重要影响之一，就是带来了一场便捷化的游戏操纵革命！从1980年到1983年，Game&Watch在全球销量总计已达3200万台，使任天堂完全摆脱了全部的负债，销售额也从150亿日元迅速提高到了600亿日元，为日后的任氏帝国开发FC、GB、SFC、N64、GBA、NGC储备了雄厚的资金基础。而堪称游戏业革命性的主机FC，正是出现在雅达利崩溃后的空白期，从电子游戏的创始者雅达利手中适时地接过了游戏业发展的接力棒，全世界的游戏人在20年前默契地衔接，让游戏业一直稳定高速地发展直至今天。可以说，没有Game&Watch，就没有后来的任氏游戏王国，更没有今天已经形成规模的游戏业！Game&Watch功不可没，至今仍为许多老玩家们所珍藏，珍藏着曾经属于自己的青春，也珍藏着孕育着未来繁荣的业界功臣！

“便携”这个优秀的创意并没有随着Game&Watch退出而消失，横井军平一直没有放弃把便携思想应用到现实中的追求，1989年4月21日，Game&Watch正统的继承者GameBoy，承载着横井军平先生和任天堂全会社的期望，煌煌登场了——然而，GB并没赶上前辈Game&Watch的太平时节，无数的强者早已秣马厉兵，正等待参与到掌机这个尚未完全开恳的土地上厮杀出自己的一片天地！

第二回　争天下三雄逐鹿乱世　守基业 GB 笑傲天堂



▲最初代的GB，很让人怀念啊。

GameBoy是采用8位主CPU、同显4级灰度的黑白掌机，除了画面为黑白显示外，运行游戏的速度丝毫不压于FC，发售后很快有众多优秀的软件跟上，专门为GB系列制作的“《MARIO LAND》系列”，移植自FC的《立体大作战》并进行改良的“《GB WARS》系列”，还有《恶魔城》、《沙罗曼蛇》、《吞食天地》等等，仅听起来就已很让人动心了——当然，这些游戏绝非虚有其名的缩水移植，而是根据GB屏幕小的特性，游戏画面简洁清新却毫无单调枯燥之感，游戏的趣味性更是高得让人玩起来就放不下手，横井军平先生的游戏便携性理念与任天堂公司所倡导的“游戏的本质就是好玩”在GB上实现了第一次完美的结合。

但市场是大家的，只要玩得起输得起谁都可以进来插一腿。在GB发售一年后，



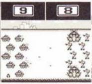
▲宇宙巡航机



▲马里奥



▲雪人兄弟



▲大战争



▲恶魔城



正在TV Game市场与任天堂竞争非常激烈的SEGA公司与日本电器公司（NEC）亦先后参与了掌机市场这块蛋糕的分割中来。1990年10月6日，SEGA的手掌机Game Gear发售，GG虽然与GB一样同为8位掌机，但游戏彩色的画面足以让那些成天埋头在黑白画面中的GB掌机玩家眼前一亮了，而软件方面如《超级忍》、《索尼克》、《光明》等等也都是让人垂涎三尺的好游戏——但买来后才发现一个很大的问题，就是作为掌机居然没有实现便携性这一基本要求，且不说那庞大的体积，耗电量就让人有点忍无可忍了，6节碱性电池也就能玩上3小时左右，如果想随时地玩GG，就必须随身准备一大堆电池备用……



▲怒之铁拳



▲忍



▲索尼克

就在GG发售的一个月后，当时家用机领域的另一枭雄NEC也紧跟着推出了自家的掌机PC-E GT（以下简称GT），该主机的机能照比GG更加强大，分辨率达到320 × 224，几乎为GB和GG的两倍，而同显256色的彩色画面更使其游戏画面完全接近了家用机——实际上，GT正是兼容PC-E的游戏的。画面虽然好，但当时的PC-E已经在更新换代的SFC、MD的夹击下显得疲惫了，为了避免与两款强大的16位主机正面冲突，当时的PC-E干脆走起了大量的美少女游戏路线，这样不仅限制了家用机的玩家群，也严重影响了掌机GT上游戏的大众口味——当然其中也有不少至今仍为人喜爱的经典游戏，如《恶魔城 血之轮回》、《街头霸王 II》、《天外魔境》等等。但高昂的价格还是让这款具有与家用机共享游戏的创新理念的掌机没有普及开来，而作为掌机，与GG不相上下的耗电量也同样严重地影响了它的便携性。



▲PCE-GT是第一款和家用机共用游戏的掌机。

最终，在经历了一段时间的角逐后，画面黑白却很清新、游戏简单却很好玩而且非常省电的GB获得了胜利。



▲恶魔城X - 血之轮回



▲梦幻模拟战

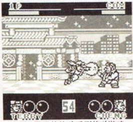


▲天外魔境

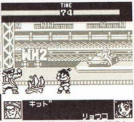


▲街霸2

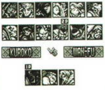
1991年CAPCOM的格斗巨作《街头霸王 II》在业界造成的轰动，引发了整个游戏业的对战游戏热潮，无论是克隆《街霸 II》的还是有新意的，只要是格斗游戏吃币率就必然高——1994年、1995年，这股席卷全业界2D格斗游戏狂潮达到了最高峰期，无数的小克隆作品纷纷淘汰出局，留下的格斗游戏则纷纷打出了特色牌，使自己的游戏玩起来会与《街霸》有不同的感觉，《饿狼传说特别篇》、《侍魂》、《世界英雄2 JET》等都是那个时期标志成熟的作品。而厂商当然不会把眼光只固定在有限的街机市场上，多机种跨平台移植也可以说是当年格斗狂潮高峰时期的另一大风景。在



▲GB最早的热斗系列格斗游戏《热斗 饿狼传说2》



▲《世界英雄》系列的街机版现在几乎看不到了，不过其独特的创意值得肯定。



▲GB版《热斗 侍魂》在当时所有版本中，可选人物是最多的，连飞脚能选出来。



▲即使是Q版的《热斗 侍魂》，人物亦不失原作的帅气。



▲黑子大战千两狂死郎！狂死郎舞台背景上的麒麟居然变成了熊猫，汗……

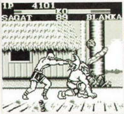
这股格斗移植的大潮里，GG也再次翻身见了一次天日，让很多玩家为之流下了口水。这一切缘起于当时非常炙手可热的SNK格斗游戏也被TAKARA移植到了掌机上，先把《世界英雄JET》、《饿狼传说2》、《侍魂》作成了Q版移植给了GB，并都以“热斗”命名。格斗游戏既然能移植给GB，TAKARA自然也不会放过比GB机能要强不少的GG，把《饿狼传说特别篇》和《侍魂》原汁原味地移植给了GG，游戏画面是彩色的不说，人物也是原版的真实比例。这在当时让不少GB玩家大呼不公平——我们现在回顾历史，不难看出TAKARA在为GB游戏的手感和机能上寻找平衡的用心良苦，虽然到1994年GB已诞生5年，但其机能还并没彻底发掘出来，之前CAPCOM在GB上制作的真实比例的《街头霸王Ⅱ》，可以说是每个动作和连技都倾注了CAPCOM的诚心和细腻——但作出来的结果还是让人觉得玩起来明显拖慢，与PC-EGT《街头霸王Ⅱ》比较就能完全的看出两款8位掌机机能上的巨大差别。



▲真实比例、彩色画面的GG版《侍魂》更接近原作，曾让不少GB玩家眼红。



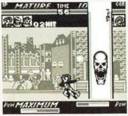
▲GG版《饿狼传说特别篇》和《侍魂》一样棒，不仅画面上接近原作，手感也相当好。



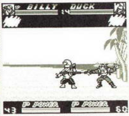


▲GB和PC-E GT的《街霸》，对比出了两款掌机的差异。

虽然TAKARA在GB上初期的《热斗 饿狼传说2》拖慢的现象也很明显，但后来的《热斗 世界英雄JET》和《热斗侍魂》已经得到了明显改进，QQ的人物、火爆的格斗成了“《热斗》系列”的特色，而这一切与TAKARA针对GB机能作出正确的定位不无关系，而GB巨大的普及量使TAKARA赚得钱财满钵的同时也更激发了TAKARA的制作热情，这一良性循环最终使“《热斗》系列”成为了GB上一块响亮的格斗游戏品牌。反观GG上的两款格斗游戏《饿狼传说特别篇》和《侍魂》，也是TAKARA移植，采用了真实比例使人物看起来相当有魄力，动作也没有丝毫的拖泥带水，画面也漂亮……但在那热火朝天的对战狂潮中，最终还是败给了GB上QQ的热斗战士们，因为普及量实在太低了。至于PC-E GT，除了有原汁原味的《街霸》和《街霸Ⅱ》，在对战狂潮中也被移植了一款《饿狼传说特别篇》，但一直居高不下的高昂价格还是让众多的玩家再次望而却步。在格斗游戏最为火热的年月，GB还是凭借其高得惊人的普及量和对抗感爽快度丝毫不输给对手们的“《热斗》系列”格斗游戏，再次把两个掌机领域的老对手远



▲热斗系列成熟的里程碑——《热斗 96格斗之王》



▲《热斗 饿狼传说RBS》是GB最后一款热斗系列游戏，人物已经不那么Q了。

远甩在了后面。而TAKARA仍然不断为GB鼓风加油，《热斗 95格斗之王》、《热斗 斩红郎无双剑》都给GB带来了一次又一次的热销，也让TAKARA本身对GB机能的认识更深了，而在1997年发售的《热斗 96格斗之王》和1998年发售的《热斗 饿狼传说RB特别篇》，更是把GB的机能发挥到了极限——至此，虽然格斗热潮已经降温，但其他类型游戏仍然如雨后春笋般的不断出现，而其中最有名的就是《口袋妖怪》，育成、战斗、进化、发掘隐藏要素，交换、对战——这么一款画面简单的游戏却籍着151只怪物将GB的乐趣发挥得淋漓尽致。



▲支持美版MD游戏的SEGA16位掌机NOMAD

而此时，曾经在与GB共同逐鹿掌机市场上的另两大枭雄SEGA与NEC都已悄悄地退出了这场毫无悬念的纷争——实际上在1994年SEGA还曾效仿PC-E GT的理念推出了兼容MD游戏的NOMAD（游牧民），但更庞大的体积和更加巨大的耗电量，使其彻底没有了掌机的便携性，而价格却是普通MD的一倍，这样一款概念模糊的主机在发售之后没有任何作为和建树，很快就和GG、GT一起作为一段光辉岁月的见证黯然退出了历史的舞台。它们虽然失败了，但前卫观念和大胆尝试仍然值得所有的掌机玩家所敬佩，并为以后掌机界的发展方向提供了重要的参考。彩色的游戏画面和相对强大的机能是他们与GB对抗的利器，但在那技术不完善的年代，这一设定使它们牺牲了便携性从而使他们机能虽然大于GB，最终还是因为先天的致命缺陷而一败再败直至完全退出历史，成为一座历史的里程碑，让所有亲身经历那场掌机大战的玩家去凭吊、去怀念……


▲哈哈，有了GBL就可以躲在被卧里玩游戏啦！

作为第一次掌机大战最终的胜出者GB一直没有停止过自身的加强，除了不断推出优秀的游戏，硬件方面的研究也从未停止过，但与GG、GT不同的是，GB从未在其他花哨功能上下功夫，而更加强调便携这一理念。1996年7月21日，体积小巧到可以装到口袋里的GB Pocket发售；1998年4月，加入背景光功能的GB Light也如期发售，从此GB玩家不仅可以在阳光下享受游戏的乐趣，晚上熄灯后更可以在被窝里体验一下特工的感觉。



▲任天堂的白金级当家大作——《口袋妖怪》

就在同年5月，一向制作格斗游戏闻名的SNK忽然宣布推出与SEGA新主机DC联动的掌机NGP。这NGP并不只是DC的一个周边那么简单，它更是一台功能强大的16位掌机新贵，而对应的首发软件，正是SNK本公司自家人气巨作《97格斗之王》的移植版本——《格斗之王R-1》，这一消息无疑给本已平静了3年之久的掌机市场再次卷起了重重波澜，而任天堂公布已久的彩色画面的GBC在1998年内发售的消息更让众多的玩家为之疯狂，没有人会想得到，已经如此有趣好玩的GB游戏，一旦彩色后还要增加出多少倍的魅力；然而TAKARA在《热斗 饿狼传说RBS》之后再无消息，在那《97格斗之王》火爆至极的年代，众多的玩家又如何抵挡得了拥有原厂移植《格斗之王》的16位掌机新贵的诱惑？到底是鱼与熊掌兼得？还是忍痛爱择其一而选之？

整个1998年的夏天，掌机市场再次风起云涌，火药味弥漫了各大游戏媒体的报道和各派玩家的争论中，不可避免的，一场新的掌机大战，即将在1998年末，徐徐拉开序幕……

第三回　螳臂挡车拳王误陷尴尬地　问鼎中原天鹅翱游掌机乡

1995年，已经在家用机大战中取得最终胜利的SFC，未及喘息就继续面对来自次世代的强烈冲击，虽然依旧打着精品牌子，但机能的差异性还是让阵营中众多的中间派渐渐倒向了次世代，鉴于此，任天堂设计独特的32位主机VB在1995年7月21日发售了，但和以前的GG、GT一样，前卫的设计理念与现实的技术差距也让这款新的主机处于极其尴尬的地位，很快就告败了——而常胜的任天堂并没能正视这次在家用机领域的首次失败，以致1996年N64发售后，凭着品牌效应



▲为掌机玩家热切期盼的GBC在第二轮掌机大战中抢先登场。

热销一阵后，很快就卖不动了。而两次的失败也让一直春风得意的任天堂出现了危机。

但掌机领域确是另一番景象，任天堂的GB凭借又多又好玩的游戏和方便的便携性，在与对手GG、GT的几次正面交锋中都取得了胜利并最终胜出。由《口袋妖怪》带动起的GB又一次热销，在关键时期挽救了任天堂，也让更多的旁观者认识到掌机这块市场绝对是个巨大的金矿，都摩拳擦掌地寻找机会涉入掌机市场分上一杯羹。

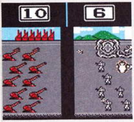


▲《瓦里奥2》使老瓦正式进入任天堂明星行列，并确立了其搞笑风格。

第一个发起挑战的竟然是格斗游戏大厂SNK，凭着其在格斗游戏上的成就，NGP未及发售就已出现在众多掌机爱好者的梦中了，但任天堂这个奸雄还是在1998年10月21日，把吊了众人胃口很久的GameBoy Color抢先于NGP一周发售了，本来人气就超高的GB一下就把掌机玩家们带到了彩色的世界，怎能不让无数的FANS激动？《勇者斗恶龙 怪兽篇》、《瓦里奥世界2》、《心跳回忆》、《GB战争2》等一系列的热作紧跟其后，让玩家们在缤纷绚丽的掌上世界体会着大作的快乐的同时几乎忘掉了还有那么一款格斗掌机即将发售。因此，一周后登场的NGP明显显露出了后劲不足，先是把GB作为对手的错误定位使其应用了已经过时且带残影的黑白液晶显示，而此时的彩色液晶技术已经成熟，任天堂的GBC不仅带给玩家一个全新的美丽的掌上世界，即使玩以前的黑白游戏，也不再为残影问题所困扰——任天堂这一暗渡陈仓的手段让新的对手一登场便重重地摔了一跤，而令NGP更难堪的日子还在后面，过于自信的SNK几乎没有去拉拢任何第三方软件商加入，结果使NGP的游戏类型非常单调，除了死忠，实在没多少人为了去玩在街机厅、家用机都能玩的SNK格斗作游戏而肯再花上数百元买个掌机，这一切，都使NGP短暂的生命中充满了凄凉——而任天堂的GBC却是一帆风顺，不断地涌现出精品游戏，还时不时地抛出《口袋妖怪 金银》的消息来吊广大玩家的胃口。



▲经典的《勇者斗恶龙3》的GBC移植版，好看又好玩……现在已被汉化了。



▲《大战争》系列SLG的战略性极强。



▲《炸弹人》系列也是GB系列掌机的大户了。



▲TAKARA凭借移植多款SNK游戏而对格斗手感节奏掌握得非常到位，《超能勇士大对决》是TAKARA启用旗下热门动画《变形金刚—超能勇士》中众多人气角色制作的原创FTG。

为了摆脱尴尬局面，在NGP发售半年后也就是1999年5月1日，已经身陷困境中的SNK咬着牙发售了彩色型的新机种NGPC，欲凭自家的格斗招牌与不输给GBC的彩色画面与任天堂在掌机市场上再决胜负。

虽然在宣传海报上NGPC对GB进行了如“Game over，Boy”等公开挑衅的话语，但此时的SNK已经因为在3D基板上的错误投资陷入了财务困境，而重新推出的NGPC同样面临着NGP相同的尴尬——缺乏软件支持，有数的游戏几乎



▲《格斗之王R-1》和NGP一同发售，吸引了众多SNK铁杆玩家。



▲NGP的格斗游戏全部再现了原版的激烈。



▲1999年3月19日发售的彩色掌机NGPC。

是SNK自己在唱独角戏，因此销量低得可怜也在业界的预料之中。到2000年夏天几款作品公布后，便再无音讯。2001年4月，接连亏损的SNK宣告破产，而其重要的合作者SEGA，也同样因为新一轮主机大战遭到惨败，不得不退出了硬件市场。

从1998年10月末NGP上市至2000年夏天最后一款游戏公布，不到两年的时间里发售的的游戏只有百款左右，但其中也不乏精品，SNK自家的《格斗之王》、《侍魂》等招牌系列在NGP上不仅是简单的Q化，保留了SNK格斗游戏流畅的动作与良好的手感外，还在“Q”上大作文章，即使决战大蛇、卢卡尔也会冷不防跳出个笑料出来，而《SNK格斗女王》更是将搞笑融入角色的每个动作、每个表情——当到达BOSS处见到穿水手服男扮女装的八神庵时，估计每个人都会在惊讶后大笑。而最值得列入经典的当属1999年12月12日发售的《顶上格斗SNK VS CAPCOM》，这款集中两大格斗厂商人气角色的梦幻格斗之作。昔日的梦想成为了现实，无数的格斗爱好者感动至极，终于掏出攥了很久的钱，把《顶上格斗 SNK VS CAPCOM》和NGPC一同入手。《顶上格斗》再次促进了NGPC的销量，虽然没能挽救得了日落夕阳的SNK，但本作的意义却非常重大已经远远超越了主机的界限，给已经发展至极限的2D游戏注入了一股新鲜的血液。这种“关公战秦琼”式的梦之战受到了很多格斗游戏爱好者的喜爱，现在颇为流行的《CVS2》的各个版本以及现在的《SVC》都离不开《顶上格斗》这部开山之作的卓越贡献。



▲按照“惯例”，《格斗之王R-2》也同NGPC一起发售。



▲《SNK格斗女王》的角色可都是SNK的人气MM哦。



▲《街霸》与《格斗之王》角色们第一次真正意义的梦之对决！

与NGP相对峙的GBC阵营，却是截然不同的火热景象，不断有新的游戏公布，大作精品如云。1999年11月21日发售的《口袋妖怪金银》给本已昂首阔步的GBC又注入了强心剂，完全可以无视其他对手的挑战。即使如此，却还有人不懈地努力着，要在已为任氏独占的掌机天下开一方属于自己的天地。除了上面说的NGP和NGPC，另一股势力也同样不容忽视并以其优秀的软件和顽强的生命力，一直坚持到今天，这就是再次承载了GB之父横井军平便携理念的神奇天鹅——Wonder Swan！



▲GBC上的三作《口袋妖怪》，让任天堂再次赚了大钱！



▲承载了横井军平便携理念的WS，不仅能正常的横着玩，还能竖着玩。

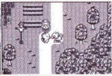
横井军平？这不是任天堂帝国的开国元勋吗？他怎么去给BANDAI设计起主机了？前面说了，



▲WS的游戏也以BANDAI及其子公司眼镜厂的人气动画为主。



▲SEGA著名SLG《梦幻模拟战》也在WS上登场。



▲SQUARE在WS上第一作——《陆行鸟大冒险》。



▲WS当然也有格斗游戏，WS版《口袋战士》移植得非常完美。



▲恐怖游戏《午夜凶铃》需要把 W S 竖起来玩——确实很恐怖的!

横井军平设计的革命性意义主机VB因为当时技术的不成熟而遭受了失败，但横井军平还是顶着这个压力开发出了比GB小巧一倍的GB新机型GB Pocket，之后就离开了任天堂，成立了新会社“コト”，继续追求着他便携主机的梦想，并与BANDAI合作开发新型掌机Wonder Swan（神奇天鹅）。

然而世事难料生死无常，与BANDAI合作的非常默契的横井军平在1997年10月4日突遭车祸撒手人寰，这位忙碌了一生的业界功臣，终于停止了他的设计和思考，离开了为他的思想指导而繁荣昌盛的掌机市场和他日夜牵挂的新掌机神奇天鹅，一时间业界无不为这位功臣的英年早逝而悲痛，10月8日横井军平的追悼会上，山内溥、宫本茂等业界显贵纷纷出席。在宫本茂为横井先生致悼词时，一向以灿烂的笑容出现在媒体上面对广大玩家的他也已是声泪俱下……

横井先生虽然去世了，但他所留下的游戏便携思想永远不会为人所忘，1999年12月16日，继承了横井先生“省电、轻便、超薄”的便携思想的WS问世，比起同期独霸掌机市场的GBC，WS的机身比GBC更小巧、轻薄，而且比GBC更省电，作为16位掌机，即使是黑白显示的游戏画面也是相当惊人的美丽；软件方面，除了BANDAI自家取之不尽的高达等动画题材，更有SQUARE、KOEI、CAPCOM这些大牌游戏厂商的加入……

然而任氏在掌机市场经营十年打下的江山何其牢固？硬件上没有特别超越GBC的WS又怎能撼动得了对手的掌机霸主地位？软件匮乏更让WS对于任天堂掌机霸主地位的冲击显得有气无力。因为任天堂的成功不仅在于正确的硬件便携理念，数量庞大的优秀游戏同样是任天堂克敌制胜的法宝。在NGP系列掌机没落之后，后起的掌机WS与掌机霸主GBC的争斗也毫无悬念可言。任天堂从Game&Watch便开始与人在掌机领域不断与诸强逐鹿纷争且屡战屡胜，对SEGA的Game&Go掌机那句“世嘉给你癌症”的嘲讽、故做低调使SNK错误定位发售了黑白掌机继而又用彩色掌机打垮对手这一商业计策的运用，至今让人难忘。身经百战的老辣任天堂对于这个敢于挑战自己霸主地位的WS，却没有给其致命的打击和轻蔑的嘲讽，相反却一直和WS保持着相对和平的关系，双方一直到各自下一部主机推出，也没发生什么正面上的冲突。

难道，这是任天堂对于横井军平无尽怀念的一种体现吗？



▲在8位掌机上做出了32M的大容量游戏，《星之海洋》称得上是GBC后期的大作。



▲《街霸 zero》是GBC上最后一款格斗大作，手感、画面都达到了新的高度。


▲《塞尔达传说 不思议之实》在GBA上还能找到隐藏要素！



▲大作！《DQM2》即使在GBA全盛时期仍然榜上有名！

第四回　承前启后 GBA 大步凌云志　脱胎换骨 SP 续写新乐章

在家用机上，SQUARE用《最终幻想》帮助索尼在家用机市场上击败了任天堂，从而结束了家用机市场上近20年来一家独大的历史，真正开始了实力均衡的主机三国时代。但在掌机市场，SQUARE的参与却没能撼动得了任天堂固若金汤的江山，实际上，BANDAI自己的动画题材的游戏都有明显的FANS倾向，而SQUARE、CAPCOM等几家大厂商少数的大作也很难让沉迷于GBC无数的大作中的玩家拔出来而另外再拿出钱和挤出时间。但WS那些大作同样不容小看，从最早的WS发售至今，WS系列掌机虽然从没胜过，但FANS的支持还是让BANDAI在掌机这块市场上捞了不少甜头，过着比上不足比下有余的小日子。

不过欲望是无止尽的，BANDAI并不满足于这种在任天堂与横井军平荫庇下施舍的太平日子，



▲彩色版的神奇天鹅 WSC。

2000年12月9日，彩色版的神奇天鹅WSC顺乎潮流横空出世，这款新的彩色化的16位掌机比起原来的黑白WS，在画面上实现了质的飞跃，更精美的画面，更悦耳的音乐都把已经将游戏性发挥得淋漓尽致的掌机市场指引了新世纪的前进方向。

2001年3月21日，作为历史的必然趋势，新世纪革命性的掌机GBA正式发售，强大的机能使掌机游戏有了质的进步使掌机市场正式进入次世代，GBA相对低廉的价格使高素质的掌机与游戏迅速普及到了广大普通玩家中，首发软件阵容就极其强大，除了任氏自家的黄金招牌《马里奥》《F—ZERO》，还有KONAMI的招牌大作《恶魔城》、《寂静岭》，MTO的《GTA赛车》，这些游戏都无不显示了GBA这个新世纪掌机新贵的强大，而后的GBA游戏阵营更是大作不断，BANDAI子公司眼镜厂（BANPRESTO的“爱称”，呵呵）给GBA制作了一款又一款新意不断感动不断的“《机战》系列”；CAPCOM更是干脆把街机人气大作《街头霸王 II X》和《快打旋风》原汁原味的移植给了GBA，还根据掌机的特点加入了不少新的要素，这两作又把众多观望的骨灰级玩家拉进了GBA玩家阵营，当年在FC上玩《9人街霸》的感动再现，如今在自己的掌机随时可以玩到当年要在游戏厅站等上很久才能玩到的经典，10年游戏情感尽倾注于GBA方寸屏幕间，跨越了时间和空间的那份感动实在是只言片语难以诉尽。



▲新世纪革命性的掌机 GBA。

任天堂在吃了家用机的败仗后，吸取了不少教训，在GBA上除了重做经典拉拢原有的FANS，还不忘推出一系列新鲜好玩吸引眼球的游戏，“《黄金太阳》系列”便是其中的代表，魄力满点的视觉效果打消了玩家对GBA机能所有的怀疑。



▲机战 A



▲超级马里奥 A



▲街霸 II X 苏生



▲快打旋风

就在GBA一番风顺时，2001年11月23日，韩国公司Gamepark突然推出了更新更强大的32位掌机GP32，分辨率、发色数、内存以及各个方面都超过了GBA，一时间如同水底浮上颗炸弹一样震惊了整个业界，各大游戏杂志、网站都对其做了详细报导并对未来掌机市场的种种预测——但持怀疑和悲观态度者居多，毕竟，过去败在任天堂手下的掌机哪个不比GB、GBC机能强大？很快，残酷的事实验证了大多数人的猜测，过高的价格、质量数量都非常匮乏的游戏使其完全没有能力与掌机霸主争夺地位，虽然CAPCOM等厂商加入GP32还公布了《街头霸王ZERO3》等不少大作，但到了今天，一切一切都已杳无音讯了，到底还在不在？是否还有能力继续竞争下去？说不清道不明，重重疑团困惑了玩家一阵后，便逐渐被人们所淡忘了。



▲低调登场的谜之掌机 GP32



▲GP32的横向闯ACT，人物比例大看起来魄力十足，但招式略显少些。



▲《财宝之岛》是GP32上一款相当搞笑的游戏。



▲一款GP32上的格斗游戏《小巫师》。



▲比起其他GP32的动作游戏，《kimchiman》更强调解谜要素。

而WSC在强大的GBA面前不仅没有倒下，还在2002年7月推出了改进版本，采用了2.8英寸TFT反射型液晶显示屏（GBA是2.9英寸），有效地解决了另人诟病的游戏残像问题，但新版WSC的推出对于如日中天的GBA是没有任何影响力的，游戏软件依旧非常缺乏，有数的大作更无法同GBA大作如林的局面可比，至今WSC仍然在GBA帝国的垄断统治下偏安一隅，继续过着比上不足比下有余的平淡日子。而GBA却每天都有数款游戏公布，大作所占比率也相当之高，从2001年发售至2003年11月底，包括热门游戏的不同语言版本，GBA游戏已达1280款之多！

如此惊人的数目确实让人目瞪口呆，但火热的GBA还是被玩家所一直诟病着，因为GBA的屏幕实在太暗了。除了市场上出现了专门为GBA量身定做的夜光板外，关于GBA的“Light”版传言也是传遍了网上各大掌机BBS，还有改图高手放上了六按键的“GBA Light”的照片。当人们对“GBA Light”的传言半信半疑时，2003年2月14日，传说中的LIGHT版GBA居然以GBA SP的形式现身发售！在这个属于全世界有情人的节日里，GBA SP以美丽前卫的造型和为玩家梦寐以求的夜光功能，与所有喜爱她思念她的玩家约会了！而前任的功臣GBA，在承接前人江山大业的基础上继续励精图治，经三年不懈的努力发展，使掌机市场更加繁荣更加昌盛，而他本身在完成了与GBA SP的顺利交接后，悄悄退到了幕后，以后的一切，将由GBA SP来完成……



▲目前最流行的掌机GBA SP。

历史在2001年至2003年给掌机市场进行了一次循环，GBA与掌机的元祖Game&Watch一样在几乎没有什么战乱的和平年月下完成了自身的历史使命并光荣退任，但后来者GBA SP却也难免会像当年的GB一样接受各路机能强过自身的强敌的挑战……

第五回　趋大势手机精英出征游戏业　顺潮流电子巨人挑战掌机王



▲功能强大的游戏手机N-GAGE。

2003年2月5日，手机领域的巨子诺基亚在英国的伦敦和澳大利亚的悉尼两地举行了新闻发布会，公布了最新的游戏手机N-Gage，这款N-Gage除了游戏和手机功能外，还可以通过USB口从电脑上下载音乐和应用程序，当然个人信息管理、电子邮件等功能也都一应俱全；同时，公布了《古墓丽影》、《SONIC》、《TAITO合集》等数款所对应的游戏。

游戏市场的巨额利润正不断吸引着其他行业的佼佼者们欲插手一试。而诺基亚也继索尼、微软之后第三个涉足游戏业的其他产业的翘楚。就在人们半信半疑地观望时，2月14日GBA SP闪亮登场了！相对于诺基亚公布的高档游戏手机，与众掌机玩家约会在情人节的GBA SP要现实得多，仅2月上旬，GBA SP的预定量就已达到175万台，使情人节这天发售后很快进入缺货状态，GBA SP也出现了供不应求的局面，连任天堂自己也没想到GBA SP的人气度会如此之高。而玩家纷纷入手的GBA SP后，发布中的N-Gage很快就被冲淡得如明镜止水一般无人问津。



▲ N-Gage 的多款游戏多为动作类型。

如果说诺基亚公布的游戏手机不足以为虑的话，2003 年 5 月 13 日美国 E3 展的序幕上，索尼电子娱乐社长久多良木健公布的PSP却无疑给掌机乃至整个业界扔下一枚重磅炸弹！久多良木健的宣布是非常平静的，仿佛是作为对大家的问候的一点补充，他虽没有像其他掌机的新闻发布会上给自家的掌机各项功能说得面面俱到，但所提及大都和游戏相关的：32 位元 CPU、4.5 英寸的液晶显示屏、480 × 272 的高分辨率、3D 图象处理功能等，至于其他功能，久多良木健社长只是简单的提及可以直接观看MPEG4格式的电影以及播放多种格式的音乐。带领 SCE 在游戏业已经打拼数年并取代了任天堂的家用机领域的霸主地位的久多良木健，深知作为游戏机，最重要的是什么？而玩家对于新公布的游戏机，最想知道的又是什么？



▲ PSP 概念图。

确实，对于不少玩家来说，播放电影、播放音乐等和游戏无关的功能都可以视而不见，更重要的是这个公布中的新主机能给未来的掌机游戏带来什么样的变革。因此，深谙玩家心理的久多良木健不仅在游戏外的功能一语带过，所对应的游戏都只字不提，只是从口袋里掏出一张小巧的光盘 UMD！

够了，仅仅这么一张容量达 1.8GB 的小光盘，就足以让所有的掌机玩家浮想联翩了，已经和业界众多软件商结成同盟的 SCE，在游戏方面根本不用担心游戏的匮乏，数量和质量得到保证已是众多索尼支持者和掌机玩家所默认的了，而这次，技术的索尼将籍着这张直径 6cm 的 UMD，将给掌机市场带来一次翻天覆地的革命！



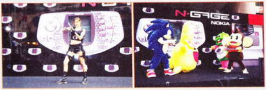


▲▶ PSP 所对应的游戏载体PSP，这么一张小光盘具有1.8G 的大容量。

而任天堂近来却一直让人担忧，日本的家用机市场上的战争已经完全败给了索尼；而在欧美的市场，也遭受到了微软的 Xbox 的强烈冲击，任天堂虽然借由GBA SP的热卖而稳据掌机市场，但家用机市场的惨败还是使任天堂从 1983 年 FC 发售至今首次出现了财政赤字，而这个时候，家用机的对手 SCE 又准备向任天堂最后的阵地掌机领域发起了猛烈的进攻。

虽然 SCE 方面也总强调 PSP 和 GBA SP 的市场定位不同，但同在一片战场上鏖兵，想不发生冲突是不可能的。

2003 年 10 月 7 日，诺基亚游戏手机 N-Gage 如期发售，但并未出现想象中的火爆场面，虽然诺基亚宣称 N-Gage 在亚洲欧洲已经出货 40 万台，但就已知的在英国 500 台的首周销量和在美国 5000 台的首周销量，这 40 万确实让人怀疑，而在 10 月 24 日，诺基亚更开始了以万圣节特卖优惠为名义的降价活动，主机售价从 299 美元狂降到 199 美元，N-Gage 在发售不到一个月



▲ N-Gage 的发售活动。

内就祭起了降价大旗，更让人对其未来忧虑重重。平心而论，作为一款手机，N-Gage体积过大；而作为一款掌机，过多的附加功能又使其成本居高难下，这次即使降下100美元，其售价还是高于目前掌机市场的主流GBA SP一倍还多。

这个平平常常的2003年，掌机业界一片风起云涌：GBA SP发售一派火爆热烈但任天堂公司却首次出现了财务赤字，从投资分析家处得知，2002年任天堂的股价跌掉超过50%，而在已经过去的2003年中，其股票又跌去了15%，尽管如此，玩家们还是对任天堂寄予厚望，GBA的下一代掌机的消息也早就传得满城风雨；N-Gage出师不利不到一个月就价格就狂砍100美元，但作为欧美掌机，如果结好众多的欧美厂商作出众多符合欧美玩家口味的游戏，在欧美市场上还是光明一片的；而传说中的PSP，一直若隐若现，抽丝剥茧般地不断公布着新的消息。正所谓兵马未动，粮草先行；掌机未售，波澜大兴。

在6月的ELSPA游戏峰会上，欧洲索尼电脑娱乐公司（SCEE）总裁克里斯·迪尔林在其发表的政策性演讲中首次谈到了PSP在游戏软件方面的价格，为25～70美元之间，其中多数在23～35美元之间，而PSP对应的电影碟片售价在12美元左右；之后不久，英国任天堂官方杂志也透露了GBA后继掌机在2004年登场的消息，虽然具体时间未定，但后继机种的开发工具将在圣诞节送到游戏制作商手中，而PSP的价格同时也被猜测得沸沸扬扬，价格跨度从150美元直到250美元……

在这热热闹闹的信息大战中，GBA SP和每天都不断上市的游戏继续热卖着；但以前曾经试图挑战任天堂掌机霸主地位的WSC却更加低调，除了偶尔公布新游戏，连浮上水面露个头的时候都没有；而曾经一夜间震动业界的GP32更是失踪了一般没有一点动静了。事实上，2002年WSC惨淡的销量已让BANDAI社长高须武男失望彻底，终于在2003年2月18日正式宣布淡出WS并加入GBA——任天堂数年来对WS的仁慈也终于得到了回报，BANDAI旗下众多的动画将为GBA的软件阵营再注新血。而在3月底还没有BANDAI任何股份的任天堂，到9月底居然掌握了BANDAI2.6%的股份一跃成为BANDAI十大股东之一，而不久前，BANDAI的看家大作《SD高达 G世纪》也出现在GBA上，这无疑于判了WSC的死刑。

然而今后会怎样？很难说清楚，这次参与到掌机大战中的诸列强远非以前的SEGA、SNK可比。但PSP目前虽说是万事俱备却独欠电池技术这一东风也让其前途多少有些渺茫，以目前的锂



▲众多适应各种玩家口味的重量级大作一直是GB系列主机胜利的法宝。

电池技术PSP能连续玩上3小时算很不错了——如果这个时候索尼霸王硬上弓强行推出PSP，无疑在走GG、GT失败的旧辙，过于前卫的理念和尚不成熟的技术间的矛盾终将导致PSP的失败，最终还会影响索尼在家用机市场和其他便携市场的发展。但技术的索尼为了早日夺取掌机市场而尽快实现电池技术的改革也不是完全没有可能，到PSP成功发售时，也必将带来娱乐载体、便携游戏和电池技术等涉及多领域的革命性技术突破——但电池技术这一瓶颈从便携电子器材市场形

成初期就如幽灵般困扰着电子厂商们，如今虽有发展但极其缓慢，除非索尼对电池技术的研究已经接近成功，不然的话明年的PSP可能是第二个GG或者延期、一直延期到电池技术解决那天为止……

我们再看任天堂，在2003年8月7日任天堂的经营方针说明会上，新社长岩田聪在提及GBA下一代掌机时，也陷入了进退维谷的尴尬，以索尼公布的UMD来看小直径大容量光盘作为新生代掌机的游戏载体似乎已成必然，然而为此牺牲省电、便携这个重要代价无疑是愚蠢的，何况任天堂当初正是因为这两大优势才用GB把机能远远凌驾其上的GG、GT打败，而且就算电池问题解决，采用光盘后的新主机也就无法再向下兼容原有的GBA、GBC和GB游戏，浩瀚如海的软件库顷刻完全成为历史而一切从零开始与技术的索尼进行较量的话，胜算又会有多大？如果采用卡带的话，任天堂是绝不会忘记N64的错误决策最终将十多年霸主地位拱手让给索尼的教训的，然而在技术如此不成熟的条件下用光盘给掌机做游戏载体其意义何在？但卡带的生产成本与容量等缺陷也是显而易见，决定采用卡带的前提必须是索尼确实没有掌握最新的电池技术才可以实行，然而经常创造奇迹的索尼又怎能保证不会呢？



▲《SD高达》作为WS看家大作出现在GBA上，掌机业界也更加扑朔迷离。



▲从G&W到GBA，一款《救火英雄》可以看出23年来掌机性能的巨大飞跃！

掌机市场再次硝烟弥漫，一场有史以来最残酷的掌机大战即将爆发，一方是拥有无数支持者和无数游戏商支持的、坚持游戏就是好玩的理念而数次以弱胜强占据掌机霸主地位20余年的任天堂；另一方是也同样拥有无数支持者和无数游戏厂商支持的、以先进的科学技术和营销手段打破了任天堂不败神话的索尼。如果说数年前在家用机市场上任天堂因为错误的决策让索尼钻了空子的话，那即将爆发在掌机领域上的双雄争锋，绝对是一场公平的正面的较量，而广大玩家也已拭目以待，纷纷为自己所支持的一方呐喊助威，正是：

金戈铁马创天堂，如日中天霸气扬。

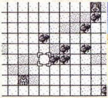
虎顾鹰盼掌机地，烟消血尽谁称王？

从未平息过的掌机市场即将迎来一场势均力敌的龙争虎斗，无论谁胜谁负，其结果对于业界都将产生重大的影响，究竟哪一强能笑到最后？今后的掌机界乃至业界又会走向何方？我们谁都无法猜测，最后，笔者也只好无奈地甩出说书人常用的那句话：

欲知后事如何？且听下回分解！















流金岁月
——GB游戏怀旧长廊VOL.3

文：任天堂世界 bbs Kayin

热斗 斗神传

发售日：1996 年	容量：4M
厂商：TAKARA	类型：FTG



TAKARA 在 1996 年推出的格斗对战游戏。这是游戏史上第二例由 3D 平台移植到 2D 平台上的大作。即使在 2D 环境下也充分发挥了格斗游戏的魅力，是小小掌机上一款不可多得的佳作。

《热斗 斗神传》汇集了各方面的格斗游戏要素，系统方面比传统的《街霸》、《KOF》、《饿狼传说》更为丰富多彩。继承了原有的“RING OUT”出线制度，避免了某些人拼命躲在角落防守的陋习，从而大大加强了玩家之间真实水平的较量，使“热斗”更加火热！



格斗方面，如果背向着敌手遭到攻击的话，会遭到 1.5 倍的伤害（完全符合原作）。爽快的连续技，让形势一发逆转的“反击技”，紧急闪必，简易出招键，每个人物独有的两种超必杀技和追加的隐藏必杀技等，无一不让人热血沸腾。包括 4 名隐藏角色在内，总数为 12 人的热血格斗！ 12 个充满个人性格和魅力的角色将让您爱不释手！

让我们回忆一下这个使用所有隐藏人物的超级秘技吧 在TAKARA的标题画面出现后，会出现 ELLIS 在舞蹈的情景。此时输入上，下，A，B，右，左，A，B，成功即可听到音效。进入游戏后即可使用包括最终 BOSS 优拉纳斯神在内的所有角色。





每个人物都有其不得不战的理由。

有的更是离奇搞笑得要死。比如那个日本长枪士Mondo打倒所有人后，才发觉原来他最早接到的参赛邀请只是一封寄错了的信。也有悲伤严肃的，少女ELLIS就是为了寻找失散的亲身父亲而参战，然而她父亲却因为种种原因无法相认，最后不得不兵刃相见……小小游戏的背后也有精彩的故事。

超时空要塞 7

发售日：2000 年	容量：16M
厂商：EPOCH	类型：STG



“倾听我的歌吧”——随着1994年推出的新时代机器人动画《超时空要塞7》的热潮，期间推出了不少相关游戏作品。然而掌机版却迟迟在2000年才与广大FANS见面。最初在游戏店的角落里挖掘出它时还以为只是FC版的加强版，然而《MACROSS 7》带给我们的不仅仅是那久违的感动，它本身就是一部非常杰出的游戏！



第一次玩这个游戏时，它给Kayin的感受就是“惊艳”。能在小小的GBC上感受到如此杰出的动画，Kayin作为一个GB系列的老玩家真是感动得热泪盈眶了。丝毫不比原作卡通逊色的过场动画，当时说给朋友们听，没有一个相信（笑）。直到他们亲眼目睹了之后才开始膜拜这部神作。

继承《超时空要塞》一贯的游戏传统，此次的《MCROSS 7》也是作为一款射击游戏登场的。虽然作为射击游戏来说比老牌的《沙罗曼蛇》略为逊色，手感不是很直接，但新添的各种要素弥补了这方面的不足。比如每关分为三个部份，第一个部份为正统STG游戏类型，到了第二部份则可自由选择突破战、潜入战或是直接应战。最后则为BOSS战。





除了可以在战斗中随时更换机体作战的特点外，每当事件发生时屏幕下方的人物也会作出相应的表情和对话。记得当初有段时间闲得没事就是研究到底这些人物会有哪些表情（笑）。

瓦里奥大陆 3

发售日：2000 年	容量：16M
厂商：Nintendo	类型：ACT



继1998年推出的极品ACT游戏《瓦里奥大陆2》后任天堂在GBC上推出的新版《瓦里奥》。曾经的感动再度复活！因飞机意外坠毁的瓦里奥被卷入一个神秘的音乐盒内，为了寻找回到原来世界的方法和搜括财宝，我们又坏又可爱的瓦里奥在这未知的世界展开大冒险！



此次的新版《瓦里奥》比过去的容易上手多了。Kayin阔别多年未曾进行ACT游戏依然能够轻松上手。任天堂轻新明快的风格在这一作品中展露无遗，颜色鲜艳的画面给人一种亲切感，无论哪个年龄层都可以





接受！恶搞似乎是瓦里奥一贯的风格，此次的《瓦里奥大陆3》也不例外。被火烧到屁股满地乱窜的瓦里奥，浸在水里手舞足蹈的瓦里奥，被雷劈中浑身发抖的瓦里奥，吃下敌人的食物变成一个大胖子的瓦里奥，无一不让人忍俊不禁。这些细腻的地方可以充分看出制作者的用心。

此外，正如前作一样，隐藏秘密也是瓦里奥游戏的一大亮点。即使是再普通的小关，重复打的话会有新的隐藏要素出现。更何况此次还引入了白昼夜晚的更换系统，更是令乐趣大大增加。可惜笔者乃动作游戏苦手，直到今日仍未能完美通关此游戏。希望哪天能见到专门的攻略文章，解开《瓦里奥大陆》的秘密。

口袋炸弹人

发售日：1998 年	容量：4M
厂商：Hudson	类型：ACT



这是Kayin个人非常喜欢的一款《炸弹人》游戏。虽然它被某些“《炸弹人》系列”的老玩家评得一文不值，但金子还是会发亮的。此款《口袋炸弹人》改变了传统的平面游戏方式，改为与大多数过版游戏一样的横版过关形式（因此才遭到抨击的）。



相当容易上手的系统使它成为一部极好的ACT入门游戏。当然，“《炸弹人》系列”一贯的高难度也不是吃素的，在此作中一样能让你深刻体会到这一点。此次有两种模式供玩家选择。普通模式分为7个世界的冒险，包括森林、海洋、风和云的世界。系统方面与传统的炸弹人并无二致，只是简单地放置炸弹和跳跃移动而已。此外在每个世界的末尾处还得对抗此关的BOSS，不是那么容易的哦。各种机关设置的合理运用也是过关的一大窍门。比如在森林世界中出现的一些金属门，只需在其开关部份放上一个炸弹爆开，即可开启。另外隐藏在各种可以炸开的地方的宝物，也是克敌至胜的关键。可惜笔者从未有机会爆过机，一大遗憾。





在主标题界面能选择的另一个模式为弹跳模式，不知哪位达人能到达最顶端？这个看似简单的模式着实能令人为之疯狂，不停地跳动使原本单调的游戏方式充满了生趣。不过想 MASTER 它可是难之又难，推荐给各位 ACT 达人试试身手。

皮卡丘弹珠台

发售日：1999 年	容量：8M
厂商：Nintendo	类型：ETC

这是掌机上第一款震动游戏！作为人气系列游戏《口袋妖怪》的周边游戏，《皮卡丘弹珠台》拥有不输给任何游戏的独特魅力。想当初这个游戏刚推出的时候，Kayin 班上的那群姐妹们为了抢玩此游戏差点没把 Kayin 的宝贝 GBC 给分尸，由此可见皮卡丘弹珠台的杰出游戏性。

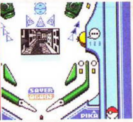




既然是《口袋妖怪》，那么自然少不了收集妖怪做图鉴啦。本作的口袋妖怪们分布在两个版本内，红版和蓝版。两个版本的场景略有不同，能捕捉到的妖怪也不一样。Kayin个人推荐蓝版，虽然没红版好看，但是进入捕捉模式和进化模式都比红版方便得多。

与一般柏青哥弹珠游戏不同处不仅在于口袋妖怪的捕捉进化，场景移动和各类皮卡丘弹珠台特有的辅助功能更是令人爱不释手。比如位于两个小板旁边的坑道，不慎让精灵球掉入时可让皮卡丘跳出来发电顶起，此时会响起响亮的“皮——卡——”，整个GBC也会随之振动，非常有趣。后期得到双皮卡丘的奖励后，我有时甚至故意让精灵球掉入，以此过瘾和骗命，活活。真是怀念的精典之作，如今在GBA上也有了其后续作品，玩起来更有趣了。





以下为NW旅团成员集体创作。NW旅团是常驻“任天堂世界BBS”的一个小组，从4月份旅团重建至今，通过一批热爱新惠福论坛的新老团员们的积极努力，旅团已经发展成为一个以游戏研究为重点，同时涵盖动漫、音乐和计算机网络技术等领域的综合性组织。旅团的团员们大多是对新惠福有着深厚的感情、原意为自己喜欢的网站贡献自己力量的热心站友。我们发表游戏攻略、动漫评论、原创文章和诗歌。在为新惠福网站作出贡献的同时，也让旅团成为了站内和同类站点间都小有名气的组织。站长也特地为旅团专门开设了一个版块供旅团活动。如今的旅团成员，正以“团结和奉献”为宗旨，以“为了理想和友谊”为口号，向着“成为网络上的知名组织”的目标前进！

塞尔达传说 梦见岛DX

发售日：1998年	容量：8M
厂商：Nintendo	类型：ARPG



在我眼中，《塞尔达传说 梦见岛DX》是GB上最完美的游戏。

第一次认识《塞尔达》，是在一块白色的“砖头”上，一方小小屏幕里。一个可怜的少年遭遇海难，被冲到了一个小岛上，经历一个梦幻般的故事。留着大胡子的大叔，可爱的少女，跳绳的KID（小孩），飞舞的蝴蝶，猫头鹰，会吐子弹的螃蟹，八件能奏出优美音乐的乐器，母鸡……所有的一切，现在想起来都历历在目。宫本茂给我们营造了一个怎样有趣的世界啊，然而这个世界，只是一个叫做风鱼的动物的梦。游戏的完结，是林克唤醒了风鱼，然而这个世界也就此完结。这样沉重的结局，随着笔者年龄的增长，给笔者带来的思考也越为复杂。





抛开沧桑的岁月，在当时给我最大



乐趣的，是精心设计的游戏迷宫。虽然并不复杂（相对后来的CAPCOM作品来说），但由于语言不通，也着实让笔者和同桌一个多礼拜寝食难安，为了通关，我们精诚合作，晚上我把机子带回家打，白天带到学校来给同桌上课打，我替他把风（－－V）。说来也怪，我和他的进度大致相当，每当我攻略进行不下去时，他就能解开谜团，而他卡在某处时，我总能摸索出解决办法来。如此如此，《塞尔达》终于在我们的长吁声中爆机了。为了诈取游戏最后一分剩余价值，我们再接再厉，一鼓作气，深入浅出（－_－），铲子炸弹一起上，把一个梦见岛翻了个底朝天。什么红心，海螺，照片，该找的都找齐了；剑，魔法粉，弓箭，该升的都升到顶了。只剩最后的一个遗憾：0号迷宫。因为我的GB虽然是绝世无双的纯白色马来西亚产出口美国版，却有一个小小的缺陷，不是彩色的（－_－）。

半年前《塞尔达传说 众神的三角力量》的GBA复刻版发售，让我又可以和林克、塞尔达公主、廷格尔大叔、母鸡、猫头鹰等老朋友们重新相聚。在NW的论坛上看到有些小孩把那个绿帽子的少年叫做塞尔达（公主才叫塞尔达），偶心里暗暗得意：5年前我就知道那小子叫林克啦！

最后严重警告：不要欺负母鸡。

BY NW旅团　aironline

勇者斗恶龙怪兽篇

发售日：1998年	容量：16M
厂商：ENIX	类型：RPG



当年，GB刚入手后，天草偶看着满架子的GB卡寻思着买什么好呢？由于天草当时底子薄，日语差，于是让JS推荐一款，JS毫不犹豫地拿出一盒《DQM》中文版，盒子上分明写着《勇者斗恶龙怪兽篇》，于是天草就这样有了自己的第一款GB游戏。

起初，只知道"《DQ》系列"是十分正统的RPG，这个《怪兽篇》，八成是国人自己造的游戏，借个《DQ》的名罢了（这种挂羊头卖狗肉的现象在当时的确很严重），但当我打开机子，看到ENIX PRESENT的字样和己方参加战斗的是历代一出场就被砍死的史莱姆时才知道自己错了。



在《DQM》的大树国中，有多达两百多只形态各异的怪兽，还分为多个种族，史莱姆这个万年被践踏的种族在《DQM》里大放异彩。收集，养成的要素完完全全地把天草吸引了（以前没玩过口袋，后来才知道大卖特卖的《口袋妖怪》就是靠这个吃饭的）。斗技场的系统也十分出色，主角必须在斗技场中战胜各个对手，获得各等级冠军，才可以带着自己的怪兽进入更多的迷宫。《DQM》采用了不同于《口袋妖怪》的捕捉、又不同于《女神转生》的怪物合成系统，大多强力的怪物只有后期才可以合成，而且由于合成后能力的调整，可经过多次合成。训练全能力的怪兽，也是《DQM》的乐趣之一。





《DQM》带给天草的乐趣和意义是难以言表的，从《DQM》，天

草开始了自己的掌机生涯，现在打开抽屉，在众多GBA卡带底下，依然摆着那张灰色的卡带。《DQM》，永远是天草最爱的游戏！

BY NW旅团　　天草剑一郎

勇者斗恶龙怪兽篇2

发售日：2001年	容量：32M
厂商：ENIX	类型：RPG





GB末期少见的佳作，那时侯有关GBA的广告漫天飞，天草期待已久的《DQM2》终于在这个时候发售，给天草带来不小的感动。

相对于第一作，本作最大的不同点就是怪兽种类的大幅增加以及画面质量的大幅提高。游戏带给别人的乐趣比前作更高，不仅沿袭了前作的怪物捕捉、育成、合成系统，每一个迷宫里都有了一个小小的事件，故事的内容就比前作丰富得多了。



此外，《DQM2》还分为《鲁加之进发》和《伊露的冒险》两个版本，最大的不同就是敌人种类。男主角遇到的都是攻防强的怪兽，女





主角遇到的则是辅助技能强的怪物，通过通讯功能交换怪兽，两个版本完美结合，乐趣就大大地提高了。

由于天草玩《DQM2》时记录不幸丢失，对《DQM2》的研究就不深了，但是当年《DQM》带给天草的感动在《DQM2》上又重新体验了一次，也算是宝贵的回忆。

BY NW旅团　　天草剑一郎

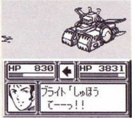
第二次机器人大战G

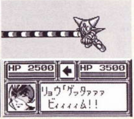
发售日：1995年	容量：4M
厂商：BANPRESTO	类型：S・RPG



天草玩过的的第一款机战不是最早在大陆兴起的FC上的《第二次》，也不是堪称经典的《F完结篇》，而是GB上的这款《第二次G》。机战始于GB，作为一名机战FANS，不得不提这款使天草喜欢上该系列的作品。

机战最吸引人的地方在于大量的人气机体、强力机师和华丽的招式画面。最早接触《第二次G》时我也是被这些所折服。阿姆罗、多蒙、正树、白河愁、东方不败、盖塔、魔神Z、高达……这些人和机体，至今被众玩家所津津乐道。此外，精神系统、自由的机

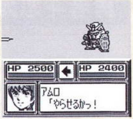






体机师组合系统都是其他S·RPG所没有的，这也是《机战》所独特的地方。

想起《第二次G》天草会忍不住发笑，因为当年天草对《G》的玩法，也确实够BT的了。每一场战斗，天草指挥冲锋陷阵的只有三台机体——盖塔、魔神Z还有——主舰（汗吧），因为当时游戏没有气力限制必杀技使用的概念，盖塔和魔神一上来就可以使用最强招，其他机体的武器明显比它们的差一个档次，于是天草视其他机体为垃圾。这还说的过去，至于主舰……嘿嘿，由于每话主舰必上场，而且击坠则GAME OVER，所以天草幼稚地认为布莱德是《机战》的主角，报着主角必练的思想，天草把所有的钱都放在主舰身上了……要知道，一台改满的主舰也是很强的哦！天草还真硬凭着这三台机体打通了《第二次G》呢！



不管怎么讲，《第二次G》使我知道了《机战》，了解了《机战》，爱上了《机战》，当《OG》中19话重演《第二次G》的最终话时，那份感动……

BY NW旅团　　天草剑一郎

塞尔达传说 不思议之实 时空之章

售日：2001年	容量：8M
厂商：Nintendo&CAPCOM	类型：A·RPG

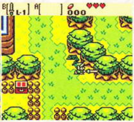


由CAPCOM协助制作的《塞尔达传说 不思议之实》三部曲——《勇气》、《智慧》、《力量》三作（代表三角力量嘛）不知道为什么变为了两部，本作《时空之章》就是原名为《智慧之章》的部分，以解迷为主。既然标题为"不思议之实"，那么，新加入的果实设定就占了很大一部分，也很有意思。虽然说总体看来，果实其实就是把以前其他道具能体现的效果换了一个形式表现，换汤不换药，但果实加"豆铁炮"，到处射的感觉还是很有意思的。



《时空之章》有一个像《时之笛》一样可改变时间的道具，因为是乐器，所以作用也要通过不同的乐曲来表现，在游戏的不同时期获得的不同曲调有不一样的效果，在过去和现在两个世界间交替，就构成了本作最大的解谜要素，也是最大的乐趣所在。





在GBA即将发售的时候任天堂推出的此款游戏依然大卖，正是《ZELDA》品质的保证。当年我买了GBA没钱买GBA卡的年代，就是靠这些精品度过的。

第一次玩的时候，因为没看攻略，不知道怎么走，发现了个BUG，我没去找世界树就跑"旋涡"里，回到过去了，结果就这么卡了，害我当时不知道怎么玩，转攻《大地之章》……

没事干到处晃，等着撞小枫MM也是很有意思的，偶承认我RPWT（人品问题）……

BY NW旅团　　拔刀齐

塞尔达传说 不思议之实 大地之章

发售日：2001年	容量：8M
厂商：Nintendo&CAPCOM	类型：A·RPG



与《时空之章》同期发售、可以进行联动的《大地之章》，原名为“勇气之章”，以强调动作要素为主。同样，副标为“不思议之实”，那么，果实设定也有，还有一个与时空共通的系统——指轮。

指轮的获得，大半是靠随机，因此，收集指轮也就成了乐趣之一。各种指轮的效果各不相同，也让游戏在极大程度上丰富了起来。可惜的是，只能放一枚在身上，后期可加为3个，但佩带在手上起作用的也只有一个，只是可以随时在3个中切换罢了，其余的存在鉴定屋里。(想起这个来就窝火，小枫魔女身上撞出来的东西都是很好的，有次撞了3个指轮出来，却因为地形，指轮全掉洞里了，损失惨重，害我想撞墙……)

《大地之章》的主题是——季节。特殊道具是变换季节的杖。只要在地下世界的神殿之中开启了季节之力，就可以在正常世界里跳上树桩，改变季节，从而改变场景，到达以前不能到达的地方。这就是《大地之章》里最主要的解迷方法。本作和《时空》之间可以联动，完成其中一部后，接续密码完成另一部的话，会出现隐藏的关卡暗黑神殿和真BOSS。先后完成的顺序不同的话，也有一些变化，骗时间的好办法啊。





当初研究这个游戏的时候，那叫费力啊，不懂日文，又没E文版。地底世界跳舞那里把我急坏了……很久没看懂什么意思，搞懂时，是2天以后了(-_-)。说起来，买的第一本《游戏机》，就是刚刚变半月刊的时候，送了本小册子——《塞尔达 时空·大地》的攻略，感动啊，泪……

BY NW旅团　　拔刀齐

瓦里奥大陆2

发售日：1998年	容量：16M
厂商：Nintendo	类型：ACT



《瓦里奥大陆2》，本人很喜欢的作品之一，主要好像是因为本人的那一点点RPWT，让喜欢虐待的我得以虐待瓦里奥这个不死的家伙(-_-b)……充分利用敌人来达到自己的目的，即使是自己撞上枪口挨打也要默默忍受(在我的控制下，瓦里奥：怒！)。瓦里奥丰富的动作要素如冲撞、大坐、变身后的特殊能力等都需要善加利用。而合理的运用变身和他本身的动作，是寻找隐藏道路的关键点。在很多种实用的变身里，本人最喜欢瓦里奥被烧成灰的那种。





大量的隐藏要素就是本作的卖点，不花大力气，是不可能找得完的，至少，本人没找完就放弃了(汗)，不过想起来，第一次发现那条可以最快通关的隐藏道路，居然是因为上厕所，出来的时候发现熟睡中的老瓦被抬出城……汗到死了。

BY NW旅团　　拔刀齐

ONI5 鬼神降临传 5

发售日：1995 年	容量：2M
厂商：BANPRESTO	类型：RPG

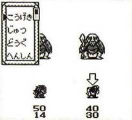


在1998年的时候我读中专1年级，那时已经有了GB。有天去旧货市场找卡带玩，老板向我推崇了这个游戏，我刚看到标题画面的时候吓了一跳，2个画面一开始就叠加在一起，于是就试着进入游戏，没多久就立即战斗，这种RPG的战斗画面很合适我，于是一激动就买了这游戏，玩了5个昼夜终于通关，通关的感觉真的很好。



相信大家都知道《ONI5》就是“《鬼神降临传》系列”在GB上是最后的一作，不知大家还知不知道里面有个秘技，就是在标题画面快速按“SELECT”32下，会听到一声音效，这时开始游戏，就可以跳过前面的开场白，而在游戏中按住B一会后会出现3个选项，第一个是音乐选择，第2个是音效的选择，第3个是调速度，将速度调成高速后走起路来爽多了。而在游戏后期主角会回到原来自己住的村子，这时回最右面的山洞最深处：“就是战胜BOSS后，另一BOSS出现把主角们送到另一时代的那个山洞”，可以得到一把很好的剑，一直到游戏后期都很好用。拿到飞船后，沿着海可以找到一些山洞，里面可以拿到一些好用的道具，功效我不记得了，反正游戏的隐藏秘密超多。另外游戏有一个最经典的练级秘技，把战斗设置成自动，然后将速度调成最快，顶着障碍物就能不断遇敌，拿个东西压住GB的方向键，一小时内包升N级，爽死……





这游戏做得相当不错，请没有玩过的玩家去下载试试吧，现在的GBTOGBA模拟器可以模拟到这游戏，大家不妨用自己的烧录卡烧来体会一下吧。

BY NW 旅团　　更酷的酷 CAT

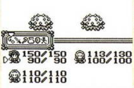
魔法骑士 2

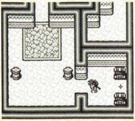
发售日：1995 年	容量：2M
厂商：TOMY	类型：RPG



游戏采用了2M的容量，是1995的时候GB上为数极少的有语音的游戏。游戏讲述的是三位主角光、海、风为了使世界恢复色彩而追捕色彩大盗追到异世界，在那里得到了众位神的祝福，最后在色彩大盗手下（弃暗投明）的帮助下了，一起捉了色彩大盗。

游戏里的每个地方都充满迷题，需要玩者自己多动脑筋，不过每个地方都会有提示的。如：把XX钥匙放到XX地方，那地方的门就会打开，照做就可以开了。有一些地方要到另一地方解开谜题后原来的地方才可以继续进入。本游戏由于采用了语音系统，一开始可以听到主角的叫声，在战斗画





面时每个主角挥动自己手中武器时会发出一声叫声，虽然语音效果不敢恭维，但在当时来说却是相当新鲜的。

我记得当时是我一盘合卡里有这游戏的，它也是我玩的众多GB游戏中第一个不靠功略而通关的游戏。到现在我还记得一个谜题，是在其中一层塔里，那里的提示是左2、中1、右2（好象是这样），我看不明白那些日文是什么意思，弄不清方向，于是找了《热斗96》的说明书来研究方向，终于让我弄明白是什么方向了，那时解开后的喜悦甭提多高兴了。

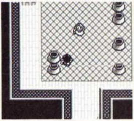
BY NW旅团　　更酷的酷CAT

阿蕾莎3

发售日：1992年	容量：2M
厂商：JapanArtMedia	类型：RPG



《阿蕾莎3》在GB上的RPG中算是相当另类的，画面精致不说。特点是重剧情而轻战斗，虽然战斗难度较大，但有两个隐藏宝物，分别是可无限次加满全员HP的“ARTHEA1”和全员等级直接升到最高100级的“ARETHA2”（寒……）。要是找到了这两个隐藏道具战斗就无比轻松了。游戏中有不少有趣的东东，比如恢复HP的方法是找家门前的狗对话、某处有隐藏怪物——3台GB等等，总的来说，在当时是一款很优秀的游戏，惟一缺点是人物移动速度太慢了些。



记得97年买到这盘卡，见到游戏中的大幅人物头像时眼前不禁一亮，黑白GB时代这样的画面是非常少见的。然后就在全无攻略的情况下玩，多亏游戏中的日文夹杂着不少汉字（又是那个时代少见的），看着游戏中的提示一步步玩到了通关。第二遍玩时意外发现了“ARETHA2”，开始不知道是什么，存盘后使用，差点吓掉了下巴……

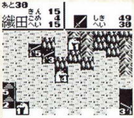
BY NW旅团　　秀光

信长之野望GB

发售日：1990年	容量：1M
厂商：KOEI	类型：SLG



《信长之野望GB》版比PC上的“《信长》系列”可是简陋太多了（废话），地图超小不说，居然不分领国，战争胜利者就得到失败者全部领土，然后与自己原有的领土合成一片，也就是说每仗都是大决战。记得当初玩时对日本战国了解不多，只知道信长等少数几个名人，可这游戏除大名是汉字外武将名全是假名，完全不知道谁是谁，只好用猜的。打了一阵后总结出经验就是倒卖粮草，靠这个赚钱来养兵（很不合历史的设定，不知道光荣为什么对此情有独钟，《三国》、《信长》、《太阁》三大系列一直都可以用这一招），兵积多了就慢慢吞并对方，统一天下相当快。当时那盘卡不能存盘（万恶的D版啊），每次开始玩就得玩到统一，为此还练就了以最快速度选择指令，然后在指令运行时思考战略的本事……





BY NW旅团　　秀光

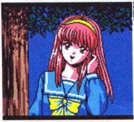
心跳回忆 POCKET 文艺篇＆体育篇

发售日：1999 年	容量：32M
厂商：KONAMI	类型：恋爱养成



GBA 版其实是以前 SFC 版的移植作，虽然移植的是 SFC 版，但本作的表现可谓非常之出色。在画面表现方面，仅靠 GBC 的小小屏幕就表现出不输 SFC 的感觉。该有的事件一件不少，甚至还在掌机上重现了语音！听着动听的对白(虽然就现在看来质量和数量都有点不足)，简直感动到了痛哭流涕的地步。而且为了增加吸引力，两个版本一共增加了 3 名新人物。虽然在她们身上可以见到不少"旧人"的影子，但是还是足以让 FANS 满足了。

而作为掌机上的游戏，其便携的优势也得到了淋漓尽致的发挥。任何时候都可以拿出来"心跳"一下的感觉很棒。个人感觉，本作的节奏比 SFC 的要快，很适合掌机。如果硬要说不满的话，大概就是缺少画廊模式了吧。只有告白的记录确实有点不太体贴。但是作为掌机，已经足够了。





受当时卡带容量的限制，虽然本作采用了 32M 的大容量，但是还是不得不分成两个版本发售。撇开商业因素不谈，个人认为此举还是比较明智的。毕竟在保证质量的情况下也惟有这种方法才最有效吧。而且两个版本的差别还满大的，绝对可以得到不同的乐趣。反观已发售的GBA版《网球王子》和即将发售的PS2版《网球王子》，总觉得有点……哎，跑题了。



末了说点对《心跳》的看法。在我的心中，《心跳》一代永远是恋爱游戏的 NO.1，原因相信与我一同走过这段路的玩家都会了解。尤其是我玩了《梦剧场》三部曲(《虹色青春》、《彩之爱歌》、《启程之诗》)后，可能《心跳》在不少玩家的心目中已不仅仅是一个游戏了。她可能已变成青春、初恋甚至是真爱的代名词了。看着人气大不如前的《心跳》，只希望她可以一路走好。

BY NW 旅团　　白井功名

《塞尔达传说 不思议之实》两张漂亮的壁纸







说实话，这款游戏如果抛掉漫画名作的外衣，单从游戏本身上而言也是一款佳作！在GBA的同类游戏中这款游戏绝对是数一数二，游戏中角色们的声音全是由动画声优演绎，这在GBA上是很少见的，再加上众多的收集要素，更是让这款作品的魅力大增。好，就让我们一起与这些青春少年们一起去追寻那美好的梦想吧！

网球王子2003 火红/冰蓝		KONAMI	SPG
GBA	テニスの王子様2003 PASSION RED/COOL BLUE	2003年2月20日	日版
	1～2人 自带记忆功能	128M	各4800日元
	对应GBA通信对战线		推荐玩家年龄：全年龄

文：邪魔天使

操作

A键	低平球
B键	吊球
START键	暂停
L/R键	与A、B键配合发动必杀技

能力解说

SPEED	速度
POWER	力量
TECH	技巧
球速	打球的速度
球重	打球的力量
握力	握球拍的力量，低的话容易被打掉
移动速度	球场内的移动速度
敏捷性	接球的反应，影响必杀
旋转球	越高对手越容易失误
挑发力	挑发对手，让对手失误
集中速度	越高必杀槽增加越快
动体视力	越高越容易看清球路，不容易失误

PASSION RED

最初登场的角色

越前龙马、不二周助、大石秀一郎、海堂薰

角色出现情况

青春学院

桃城武	使用越前龙马在青学ランキング战单打中获胜，并且每局比分必须是6-0
河村隆	使用不二周助在青学ランキング战单打中获胜，并且每局比分必须是6-0
菊丸英二	使用大石秀一郎或向日岳人在青学ランキング战单打中获胜，并且每局比分都是6-0
乾贞治	使用海堂薰在青学ランキング战单打中获胜，并且每局比分必须是6-0
手冢国光	使用迹部景吾在青学ランキング战单打中获胜，并且每局比分必须是6-0

山吹中

亚久津仁	使用越前龙马在都大会单打中获胜，并且每局比分必须是6-0；或者用河村隆在都大会单打赛中获胜
千石清纯	使用桃城武或亚久津仁在都大会单打中获胜，并且每局比分必须是6-0

冰帝学园

迹部景吾	使用桦地崇弘或向日岳人或忍足侑士或芥川慈郎在关东大会单打中获胜，并且每局比分必须是6-0
桦地崇弘	使用河村隆在关东大会单打中获胜，并且每局比分必须是6-0
向日岳人	使用大石秀一郎在关东大会单打中获胜，并且每局比分必须是6-0
忍足侑士	使用菊丸英二在关东大会单打中获胜，并且每局比分必须是6-0
穴户亮	使用海堂薰在关东大会单打中获胜，并且每局比分必须是6-0；或者使用凤长太郎在关东大会单打中获胜
凤长太郎	使用乾贞治在都大会单打中获胜，并且每局比分必须是6-0
芥川慈郎	与《COOL BLUE》进行通信对战，《PASSION RED》选择穴户亮，《COOL BLUE》选择橘吉平，当穴户输掉比赛后《PASSION RED》就可以使用芥川慈郎了。

隐藏角色

神太郎	与《PASSION RED》进行通信协力战，双打通过Jr.冠军杯赛，每局比分不必是6-0
坛太一	与《COOL BLUE》进行通信协力战，双打通过公开赛，每局比分不必是6-0

COOL BLUE

最初登场的角色

手冢国光、菊丸英二、桃城武、乾贞治、河村隆

角色出现情况

青春学园

越前龙马	使用桃城武或手冢国光在青学ランキング战单打中获胜，每局比分不必是6–0
大石秀一郎	使用菊丸英二在青学ランキング战单打中获胜，每局比分不必是6–0
海堂薫	使用乾贞治或柳泽慎也在青学ランキング战单打中获胜，并且每局比分必须是6–0
不二周助	使用河村隆或观月はじめ在青学ランキング战单打中获胜，并且每局比分必须是6–0

不动峰中

石田铁	使用河村隆在地区预选赛单打中获胜，每局比分不必是6–0
神尾アキラ	使用海堂薫在地区预选赛单打中获胜，并且每局比分必须是6–0
伊武深司	使用越前龙马在地区预选赛单打中获胜，每局比分不必是6–0
橘吉平	使用神尾アキラ或伊武深司或石田铁在地区预选赛单打中获胜，每局比分不必是6–0

圣ルドルフ学院中

不二裕太	使用越前龙马在都大会赛单打中获胜，每局比分不必是6–0
柳泽慎也	使用桃城武在都大会赛单打中获胜，每局比分不必是6–0
观月はじめ	使用柳泽慎也或木更津淳或柳泽慎也或不二裕太在都大会赛单打中获胜，每局比分不必是6–0
木更津淳	使用海堂薫在都大会赛单打中获胜，并且每局比分必须是6–0
赤泽吉朗	使用大石秀一郎在地区预选赛单打中获胜，并且每局比分必须是6–0

隐藏人物

龙崎樱乃	与《PASSION RED》进行通信协力战，双打通过公开赛，每局比分不必是6–0
橘杏	与《COOL BLUE》进行通信协力战，双打通过东京超级挑战赛，每局比分不必是6–0

角色能力

青春学园

越前龙马	
学校名	青春学园中等部1年
血型	O型
生日	12月24日
身高	151cm
利手	左
SPEED	●●●●
POWER	●●
TECH	●●●●●

球速	■■■
球重	■■
握力	■■
移动速度	■■■■
敏捷性	■■■■■
旋转球	■■■■■
挑发力	■■■■■
集中速度	■
动体视力	■■■■

必杀技

技名	发动条件
ツイストサーブ（外旋发球）	L+R+A（或B），发球时
ドライブB（正旋球B）	L+R+B，对手回球不是短球、吊球，球弹起后球在发球线前面，自己的站位在发球线后面
ドライブA（正旋球A）	L+R+A，对手回球不是吊球，球弹起后球在发球线前面，自己的站位在发球线后面
ツイストスマッシュ（外旋扣球）	L+R+A（或B），对手回球为吊球，自己的站位在发球线前面，但是球越过头就不能发动
ボギーホイップショット (BAGGY WHIP SHOT)	L+R+A（或者B）对手的球不是发球、吊球，球弹起后球在发球线后面，自己的站位也在发球线后面
超ライジングショット（超上升球）	L+R+A（或者B），对手发球后接发球时



评价◆作为主人公，能力当然是没话说，必杀技又多，无论是发球、扣球、接球都有必杀，不愧为游戏的最强角色！

海堂薫	
学校名	青春学园中等部2年
血型	B型
生日	5月11日
身高	173cm
利手	右
SPEED	●●
POWER	●●●
TECH	●●●●

球速	■
球重	■■■
握力	■■■
移动速度	■■
敏捷性	■■
旋转球	■■■■
挑发力	■■■■
集中速度	■■■■
动体视力	■■■

必杀技

技名	发动条件
スネイク（蝮蛇球）	L+R+A，对手回球不是短球，自己的站位在发球线后面
ブーメランスネイク（回旋蝮蛇球）	L+R+B，对手回球不是短球，自己的站位在发球线后面
バイパーダイブ（毒蛇猛冲）	L+R+A（或者B），对手回球为短球，自己的站位在发球线后面
ダイアモンドバック（钻石反射）	L+R+A（或者B），对手回球不是吊球，球弹起后球在发球线后面，自己的站位在发球线前面



评价◆蝮蛇球的两种必杀真是强得没话说，特别是单打，利用蝮蛇球打交叉球是常用战法，但要注意海堂的球速较慢，容易被移动速度高的人接住。

桃城武		球速	■■■■
学校名	青春学园中等部2年	球重	■■■■
血型	O型	握力	■■■
生日	7月23日	移动速度	■■■
身高	170cm	敏捷性	■■■■
利手	右	旋转球	■
SPEED	●●●	挑发力	■■
POWER	●●●●	集中速度	■■■
TECH	●	动体视力	■■■

必杀技

技名	发动条件
ダンクスマッシュ（灌篮式扣球）	L+R+A（或者B），对手回球为吊球，自己的站位在发球线后面
超ダンクスマッシュ（超级灌篮式扣球）	L+R+A（或者B），对手的回球为吊球，自己的站位在发球线前面
ジャックナイフ（杰克小刀）	L+R+A（或者B），对手的回球不是吊球，球弹起后球在发球线后面，自己的站位也在发球线后面，并且要是反手



评价◆很容易上手的角色，不过灌篮式扣球的条件比较苛刻，所以不能太依赖这一招。倒是杰克小刀发动条件简单，而且球速又快，很方便。（小野坂先生你是神！）

河村隆		球速	■■■
学校名	青春学园中等部3年	球重	■■■■■
血型	A型	握力	■■■■
生日	11月18日	移动速度	■
身高	180cm	敏捷性	■■■
利手	右	旋转球	■
SPEED	●	挑发力	■■■■
POWER	●●●●●	集中速度	■■■
TECH	●	动体视力	■■■

必杀技

技名	发动条件
バーニングサーブ（烈焰发球）	L+R+A（或者B），发球时
バーニング波动球（烈焰波动球）	L+R+A，连续对攻时
グレイト波动球（猛烈波动球）	L+R+B，连续对攻时



评价◆打球虽然重但球速慢，移动速度也慢，不愧是青学垫底的河村。（乖，小隆隆不哭，有邪魔JJ爱护你！啊，我在说什么！）但是由于球重很容易让对手回球时出现高球的情况，而且如果对手握力太低的话就会直接把他（她）的球拍打掉。

菊丸英二		球速	■■
学校名	青春学园中等部3年	球重	■
血型	A型	握力	■■■
生日	11月28日	移动速度	■■■■
身高	171cm	敏捷性	■■■■■
利手	右	旋转球	■■
SPEED	●●●●	挑发力	■■■■
POWER	●	集中速度	■■■
TECH	●●	动体视力	■■■■

必杀技

技名	发动条件
アクロバティックボレー（特技式空中截球）	L+R+A（或者B），对手的回球不是吊球，自己的站位在发球线前面
菊丸ビーム（菊丸光线）	L+R+A（或者B），对手的回球为吊球，自己的站位在发球线前面
ムーンボレー（弧月式空中截球）	L+R+A（或者B），对手的回球不是短球、吊球，自己的站位在发球线后面



评价◆动作敏捷，像一只猫，接球一流，操作好的话甚至可以接回龙马的外旋发球。但缺点就是球速慢，不过必杀能很好地弥补其缺点。（菊丸和大石的双打才是王道！）

大石秀一郎	
学校名	青春学园中等部3年
血型	O型
生日	4月30日
身高	175cm
利手	右
SPEED	●●●
POWER	●●●
TECH	●●●

球速	■■■
球重	■■■
握力	■■■
移动速度	■■■
敏捷性	■■■
旋转球	■■■
挑发力	■■■
集中速度	■■■
动体视力	■■■

必杀技

技名	发动条件
ムーンボレー（弧月式空中截球）	L+R+A，对手的回球不是短球、吊球，自己的站位在发球线后面
ドロップボレー（短球截击）	L+R+B，对手的回球不是短球、吊球，自己的站位在发球线后面
ショートクロス（短对角球）	L+R+A（或者B），对手的回球不是吊球，自己的站位在发球线前面



评价◆整个游戏中能力最平均的角色，全能力都是3，必杀技好用是其最大的优点，与菊丸的双打能发挥其最大实力！

不二周助	
学校名	青春学园中等部3年
血型	B型
生日	2月29日
身高	167cm
利手	右
SPEED	●●●
POWER	●●●
TECH	●●●●●

球速	■■■
球重	■■■
握力	■■■
移动速度	■■■
敏捷性	■■■■
旋转球	■■■■■
挑发力	■■■
集中速度	■■■■■
动体视力	■■■■

必杀技

技名	发动条件
つばめ返し（燕返）	L+R+A（或者B），对手的回球在自己正手侧，不是削球、扣球
熊落とし（棕熊落）	L+R+A（或者B），对手的回球为扣球
白鯨（白鲸）	L+R+A（或者B），对手的回球在反手侧，不是上旋球、扣球，自己的站位在发球线后面
バニシングカット（摩擦削球）	L+R+A（或者B），发球时

球拍补正：蓝色的Mid Plus LIGHT球拍对“移动速度、敏捷性”有能力加成，红色的Mid Plus HEAVY球拍对“球重、握力”有能力加成，黄色的Over Side球拍对“球速”有能力加成。



评价◆能力强、必杀技多、人长得帅（这好像不是理由……），不愧是《网球王子》人气第一的角色。必杀技槽蓄力快，所以能很快发必杀，简直是恐怖的代名词。顺便说一句，在日本有“不二比赛不能输”一说，可见人气非同一般。（不二与河村的双打才是最经典的！）

手冢国光	
学校名	青春学园中等部3年
血型	O型
生日	10月7日
身高	179cm
利手	左
SPEED	●●●●●
POWER	●●●●
TECH	●●●●●

球速	■■■■
球重	■■■■
握力	■■
移动速度	■■■■■
敏捷性	■■■■
旋转球	■■■■■
挑发力	■■■■
集中速度	■■■■
动体视力	■■■■

必杀技

技名	发动条件
サーブ（高速发球）	L+R+A（或者B），发球时，对手的“移动速度+敏捷性”在7以上（含球拍补正）
零式ドロップ（零式短球）	L+R+B，连续对攻时，对手的“移动速度+敏捷性”在7以上（含球拍补正），自己的站位在底线前面
手冢ゾーン（手冢区域）	L+R+A，连续对攻时，对手的“球重+握力”在7以上（含球拍补正），自己的站位在底线前面



评价◆能力强得一塌糊涂，人也酷得一塌

糊涂，全部能力都很高。但握力弱，容易被力量大的人打掉，而且必杀技的限制太多，可惜。

乾贞治	
学校名	青春学园中等部3年
血型	AB型
生日	6月3日
身高	184cm
利手	右
SPEED	●●●●
POWER	●●●●
TECH	●●●

球速	■■■■
球重	■■■■
握力	■■■
移动速度	■■■■
敏捷性	■■■■
旋转球	■■■
挑发力	■■■
集中速度	■■
动体视力	■■■■

必杀技

技名	发动条件
S.S.S.	L+R+A（或者B），发球时
D.A.E.	L+R+A（或者B），自己的站位在发球线前面
D.R.S.	L+R+A（或者B），对手的回球为吊球，自己的站位在发球线后面



评价◆没想到这个角色的能力这么高，可能是因为动画中与手冢打得不相上下的缘故吧。发球与接球都有必杀，还有用语言让对手失误的技。（怎么没有乾贞治蔬菜汁的必杀？）

PASSION RED

山吹中

千石清纯	
学校名	山吹中3年
血型	O型
生日	11月25日
身高	170cm
利手	右
SPEED	●●●●
POWER	●●●
TECH	●●●●

球速	■■■■
球重	■■■
握力	■■■
移动速度	■■■■
敏捷性	■■■■
旋转球	■■■■
挑发力	■■
集中速度	■■■■■
动体视力	■■■■■

必杀技

技名	发动条件
虎砲（虎砲）	L+R+A（或者B），发球时
ダンクスマッシュ（灌篮式扣球）	L+R+A（或者B），对手的回球为吊球，自己的站位在发球线后面
ラッキーウォッチ（强运之眼）	L+R+A（或者B），对手的回球为吊球，自己的站位在发球线前面
豹眼（豹眼）	L+R+B，连续对攻时，对手的回球不是吊球



评价◆山吹中的部长可不是白当的，能力强不说，还有让对手的接球必出界的无耻技，是一个很全面的角色。

亚久津仁	
学校名	山吹中3年
血型	B型
生日	4月2日
身高	183cm
利手	右
SPEED	●●●●
POWER	●●
TECH	●

球速	■■■■
球重	■■
握力	■■■■■
移动速度	■■■■
敏捷性	■■■■■
旋转球	■
挑发力	■■■■
集中速度	■■■■■
动体视力	■■■■

必杀技

技名	发动条件
逆だ小僧（反啦，小子）	L+R+A（或者B），自己的站位在后场内
その程度か小僧（小子，你只有那种程度吗）	L+R+A（或者B），对手的回球弹起后在发球线的前面，自己的站位在底线后面
笑わせるなよ（不要让我发笑了）	L+R+A（或者B），对手的回球弹起后在发球线的后面，自己的站位在底线后面



评价◆山吹的王牌，运动神经超强的家伙，除了球重和旋转球其余能力都是4、5，与他对战时有点麻烦，因为移动速度太快了。

冰帝学园

迹部景吾	
学校名	冰帝学园 3 年
血型	A 型
生日	10 月 4 日
身高	175cm
利手	右
SPEED	●●●
POWER	●●●●●
TECH	●

球速	■■■■
球重	■■■■■
握力	■■■■
移动速度	■■■
敏捷性	■■■■
旋转球	■
挑发力	■■■■■
集中速度	■■
动体视力	■■■■

必杀技

技名	发动条件
美技：パターンA（美技A）	L+R+A，对手在后场内回球，自己的站位在后场，并且是反手
美技：パターンB（美技B）	L+R+B，对手在后场内回球，自己的站位在后场，并且是正手
破灭への轮舞曲（破灭的轮舞曲）	L+R+A（或者B），对手的回球为吊球，对手的站位在后场内，自己的站位在前场内
绝望への前奏曲（绝望的前奏曲）	L+R+A（或者B），发球时，对手的“移动速度＋敏捷性”在7以上（含球拍补正）
スイッチブレード（变换之刃）	L+R+A（或者B），对手的回球为截击空中球，对手的站位在前场内



评价◆不愧是冰帝的“王样”！多样的必杀技让他在比赛时能够游刃有余，就是因为集中速度较低，所以必杀槽增加速度有点慢。（迹部必杀的名字可都是充满了“美学”啊！）

桦地崇弘	
学校名	冰帝学园 2 年
血型	O 型
生日	1 月 3 日
身高	190cm
利手	右
SPEED	●●●●●
POWER	●●●●●
TECH	●●●●

球速	■■
球重	■■■■■
握力	■
移动速度	■■■■■
敏捷性	■
旋转球	■■■■
挑发力	■
集中速度	■■■
动体视力	■■■

必杀技

技名	发动条件
纯粋な心（纯粹的心）	L+R+A（或者B），球拍被打掉后到下一局开始之间
无意识に刻まれた技（刻上无意识的技）	L+R+A（或者B），连续对攻时，对手的回球为吊球
强くなれる身体（能变强的身体）	L+R+A（或者B），连续对攻时，对手的回球不是吊球，“球重”在4以上（含球拍补正）



评价◆很难想象这样一个身体巨大的家伙移动速度居然有5！好在球速不快，不然可就麻烦了，他的必杀技能变强的身体最好不要使用，因为用了3次他就会因手臂受伤而自动输，这跟漫画动画里是一样的。（－_－b）

向日岳人	
学校名	冰帝学园 3 年
血型	B 型
生日	9 月 12 日
身高	158cm
利手	左
SPEED	●●●●●
POWER	●●
TECH	●

球速	■
球重	■■
握力	■
移动速度	■■■■■
敏捷性	■■■■■
旋转球	■
挑发力	■■■■■
集中速度	■■■■■
动体视力	■■■

必杀技

技名	发动条件
ムーンサルト（月之伊朗）	L+R+A（或者B），对手的回球为吊球，自己的站位在发球线前面
シュタルダー（修塔尔达）	L+R+A（或者B），对手的回球不是吊球，自己的站位在发球线前面，对手回球弹到后场



评价◆速度快、行动敏捷的家伙，但相应的球速很低，进攻性的必杀不是很好用，但如果你是“正太控”可以试试用一下这个角色。

忍足侑士			
学校名	冰帝学园 3 年	球速	■■■
血型	A 型	球重	■■
生日	10 月 15 日	握力	■■■
身高	178cm	移动速度	■■■■
利手	右	敏捷性	■■
SPEED	●●●●	旋转球	■■■■■
POWER	●●	挑发力	■
TECH	●●●●●	集中速度	■■■■■
		动体视力	■■■

必杀技

技名	发动条件
月の轮落とし（月轮落）	L+R+A（或者B），对手的回球为扣球
ヒバリ返し（云雀返）	L+R+A（或者B），对手的回球不是上旋球、扣球，自己的站位在发球线后面



评价◆与不二周助并称天才的人，但可惜的是能力相差也太大了，必杀技少，真是有负天才之名啊。不过旋转球与集中速度高，用变化球打法比较适合他。

穴户亮			
学校名	冰帝学园 3 年	球速	■■■
血型	B 型	球重	■■■
生日	9 月 29 日	握力	■■
身高	172cm	移动速度	■■■■■
利手	右	敏捷性	■■■■■
SPEED	●●●●●	旋转球	■■■■
POWER	●●●	挑发力	■■■■
TECH	●●●●	集中速度	■■
		动体视力	■■■■



必杀技

技名	发动条件
テレポートダッシュ（瞬移冲刺）	L+R+A（或者B），自己的站位在发球线后面
ディープライジング（深沉上升球）	L+R+A（或者B），在对手回球落点附近使用

评价◆能力高是其优点，但必杀技少有点遗憾，不过瞬移冲刺很好用，可以善加利用一下。他与凤长太郎的双打个人觉得不输于菊丸和大石。

凤长太郎			
学校名	冰帝学园 2 年	球速	■■■■■
血型	O 型	球重	■■■■
生日	2 月 14 日	握力	■■■■■
身高	185cm	移动速度	■■■■
利手	右	敏捷性	■■■■
SPEED	●●●●	旋转球	■■
POWER	●●●●	挑发力	■■
TECH	●●	集中速度	■■
		动体视力	■■■■

必杀技

技名	发动条件
スカッドサーブ（超高速发球）	L+R+A（或者B），发球时
パトリオットリターン（爱国者回击）	L+R+A（或者B），接发球时，对手的“球速”在4以上（含球拍补正）



评价◆号称拥有发球速度最快的风长太郎果然不是盖的！他的发球是不能用接发球的必杀接回去的，可惜有时会失误，但如果操作好的话是不会失误的。(邪魔到目前为之只有一次双发失误让对方得分^_^)

芥川慈郎			
学校名	冰帝学园 3 年	球速	■■■
血型	AB 型	球重	■■■
生日	5 月 5 日	握力	■■■■■
身高	160cm	移动速度	■■■
利手	右	敏捷性	■■■
SPEED	●●●	旋转球	■■■
POWER	●●●	挑发力	■■■■
TECH	●●●	集中速度	■■■■
		动体视力	■■■■

必杀技

技名	发动条件
サーブ＆ダッシュ（发球＆冲刺）	L+R+A（或者B），发球时
神に愛されて手首（被神所钟爱的手腕）	L+R+A（或者B），对手的回球不是吊球，自己的站位在发球线前面



评价◆出现条件这么复杂但实际用起来好像不是太强的样子，不过两个必杀连用还是有一定威胁的，发动“发球＆冲刺”刚好在发球线前面，对手回球立即用“被神所钟爱的手腕”，PERFECT！

神太郎			
学校名	冰帝学园顾问	球速	■■
血型	O型	球重	■■
生日	3月14日	握力	■
身高	183cm	移动速度	■■
利手	右	敏捷性	■■
SPEED	●●	旋转球	■■
POWER	●●	挑发力	■■■■■
TECH	●●	集中速度	■
		动体视力	■■

必杀技

技名	发动条件
PA着装命令	L+R+SELECT，被对手除必杀技之外的No Touch Smash Ace到下一局开始之间，效果为移动速度和敏捷性下降
PW着装命令	L+R+SELECT，被对手除必杀技之外的其他球击掉球拍到下一局开始之间，效果为球速和球重量下降
レギュラー外し（除去正选之名）	L+R+SELECT，被对手用必杀技得分之后到下一局开始之间，效果为集中力和挑发力下降



评价◆能力低，属于那种增添游戏趣味性的角色，穿西服打球的样子很酷吧。(^_^) 三种必杀技其实很无耻的。(小杉十郎太的声音真是电死偶了！ \^o^/)

坛太一			
学校名	山吹中1年	球速	■
血型	AB型	球重	■
生日	1月2日	握力	■
身高	147cm	移动速度	■■
利手	左	敏捷性	■■■
SPEED	●●	旋转球	■
POWER	●	挑发力	■■
TECH	●	集中速度	■■■■
		动体视力	■■

必杀技

技名	发动条件
逆です小僧さん（反了，小子）	L+R+A，连续对攻时，自己的站位在发球线后面
わわっ真っ暗だっ（哇！好黑！）	L+R+B，连续对攻时，自己的站位在发球线后面，并且是反手



评价◆能力巨低的角色，而且必杀普通，纯粹是增添趣味性。

COOL BLUE

不动峰中

神尾アキラ			
学校名	不动峰中2年	球速	■■■
血型	O型	球重	■
生日	8月26日	握力	■■■
身高	165cm	移动速度	■■■■■
利手	右	敏捷性	■■■■
SPEED	●●●●●	旋转球	■■■
POWER	●	挑发力	■■
TECH	●●●	集中速度	■■■
		动体视力	■■■



必杀技

技名	发动条件
スピードエース（Speed Ace）	L+R+A，连续对攻时
ニトロ・アクセル (Nitro Accel)	L+R+B，连续对攻时
クイックサーブ（快速发球）	L+R+A（或者B），发球时

评价◆果然是速度决定胜负，必杀技也不错，是个能很快上手的角色。

伊武深司	
学校名	不动峰中 2 年
血型	AB 型
生日	11 月 3 日
身高	165cm
利手	右
SPEED	●●●●
POWER	●
TECH	●●●●●

球速	■■
球重	■
握力	■■■■
移动速度	■■■■
敏捷性	■■■■
旋转球	■■■■■
挑发力	■■
集中速度	■■■■■
动体视力	■■■■

必杀技

技名	发动条件
キックサーブ（Kick 发球）	L+R+A（或者B），发球时
スポット（Spot）	L+R+A（或者B），削球与上旋球交替进行2次以上之后
ぼやき（唠叨）	L+R+SELECT，连续对攻并发出通常挑发时



评价◆唠叨发动就减气，很烦人的说，除了球速、球重，其他能力都很高，还算好用吧。

石田铁	
学校名	不动峰中 2 年
血型	O 型
生日	11 月 30 日
身高	188cm
利手	右
SPEED	●●
POWER	●●●●●
TECH	●●●●

球速	■
球重	■■■■■
握力	■■■■■
移动速度	■■
敏捷性	■■
旋转球	■■■■
挑发力	■■
集中速度	■■■
动体视力	■■■

必杀技

技名	发动条件
波动球	L+R+A，连续对攻时，对手的回球不是吊球
苍天球	L+R+B，连续对攻时，对手的回球不是吊球
爆裂碎	L+R+A（或者B），连续对攻时，对手的回球为吊球



评价◆力量超强的家伙，不过波动球也是不能多用的，再加上移动速度、球速慢，如果不是为了收集，我想很少人会用他。（说到力量还是偶们的河村可爱^_^）

橘吉平	
学校名	不动峰中 3 年
血型	O 型
生日	8 月 15 日
身高	179cm
利手	右
SPEED	●●●●
POWER	●●●●
TECH	●●●●

球速	■■■
球重	■■■■
握力	■■■■■
移动速度	■■■■
敏捷性	■■■■
旋转球	■■■■
挑发力	■■
集中速度	■■■■
动体视力	■■■■

必杀技

技名	发动条件
リターン（接发球）	L+R+A（或者B），接发球时，对手的“移动速度＋敏捷性”在7以上（含球拍补正）
サイレントドロップ（沉寂短球）	L+R+A（或者B），连续对攻时，自己的站位在底线前面
ダッシュボレー（冲刺截击空中球）	L+R+A（或者B），连续对攻时，对手的回球不是吊球，自己的站位在底线后面



评价◆球速虽然一般但其他能力强，足以弥补这一不足，必杀技好用，但有限制也是其缺点。

圣ルドルフ学院

赤澤吉朗	
学校名	圣ルドルフ学院3年
血型	O型
生日	8月3日
身高	178cm
利手	右
SPEED	●●●●
POWER	●●●●
TECH	●●●●●

球速	■■■■
球重	■■■■
握力	■■■■■
移动速度	■■■■
敏捷性	■
旋转球	■■■■■
挑发力	■■■
集中速度	■
动体视力	■■■■

必杀技

技名	发动条件
ブレ球（破坏球）	L+R+A，连续对攻时，对手的"动体视力"在4以上
HGドロップ（HG短球）咆哮	L+R+B，连续对攻时 L+R+SELECT，自己的回球不过网之后到下一次发球之间



评价◆除了敏捷性和集中速度，其他能力都还不错，必杀技还算实用，就是人长得不是很美形，唉，可惜了。（LIKY：你是看球还是在看人！邪魔：当然是看人。LIKY：脱力……）

木更津淳	
学校名	圣ルドルフ学院3年
血型	O型
生日	11月20日
身高	168cm
利手	右
SPEED	●●●●
POWER	●●●
TECH	●●●

球速	■■■
球重	■■■
握力	■■■■
移动速度	■■■■
敏捷性	■■■
旋转球	■■■
挑发力	■
集中速度	■■■■
动体视力	■■■



必杀技

技名	发动条件
エアウォークドロップ（空中漫步短球）	L+R+A（或者B），对手的回球为吊球，自己的站位在发球线前面
ルナランダー（月之漫步者）	L+R+A（或者B），自己的站位在发球线后面

评价◆实在不敢相信这么清秀的少年的声音与那个木头梓地是一个声优配的，真是佩服日本声优的实力啊。啊！忘记说角色的能力了，这个角色能力一般，OVER。

柳泽慎也	
学校名	圣ルドルフ学院3年
血型	O型
生日	12月9日
身高	169cm
利手	右
SPEED	●●●
POWER	●●●●
TECH	●●●●

球速	■■■
球重	■■■■
握力	■
移动速度	■■■
敏捷性	■■■■
旋转球	■■■■
挑发力	■■■■
集中速度	■■
动体视力	■■■

必杀技

技名	发动条件
ダックステップC（鸭步C）	L+R+A（或者B），对手的回球不是吊球，自己的站位在发球线前面
ループドライブドロップ（弧线抽短球）	L+R+A（或者B），对手的回球不是吊球、短球，自己的站位在发球线后面



评价◆能力还算可以，可惜必杀技只有两个，稍微寒碜了点，不过这个角色的声音像鸭子倒是很有趣哦。

不二裕太	
学校名	圣ルドルフ学院2年
血型	O型
生日	2月8日
身高	170cm
利手	左
SPEED	●●●
POWER	●●●
TECH	●●●●●

球速	■■■
球重	■■■
握力	■■
移动速度	■■■
敏捷性	■■■
旋转球	■■■■■
挑发力	■■
集中速度	■■■■
动体视力	■■■

必杀技

技名	发动条件
超ライジングS（超上升球S）	L+R+A（或者B），对手接发球时
ツイストスピンS（外旋旋转球S）	L+R+A（或者B），接发球后的连续对攻时



评价◆天才不二周助的弟弟（为什么两人的血型不一样！），能力普普通通，必杀技也只有两个不过发动条件不是很复杂，倒是可以善加利用。

观月はじめ	
学校名	圣ルドルフ学院3年
血型	B型
生日	5月27日
身高	166cm
利手	右
SPEED	●
POWER	●●●●
TECH	●●●

球速	■■
球重	■■■■
握力	■■■■■
移动速度	■
敏捷性	■■■■■
旋转球	■■■
挑发力	■■■■
集中速度	■■■■
动体视力	■■■■

必杀技

技名	技名
ベンドサーブ（弧线发球）	L+R+A（或者B），发球时
インテリジェントE（精英之眼）	L+R+B，连续对攻时



评价◆没想到这个被不二周助耍得团团转的家伙能力居然还不错，但必杀技弱是其弱点，移动速度也慢，剩下的看点我看只有万年“受王”石田彰的声音了……

橘杏	
学校名	不动峰中2年
血型	O型
生日	6月28日
身高	155cm
利手	右
SPEED	●●
POWER	●●
TECH	●●

球速	■■
球重	■■
握力	■
移动速度	■■
敏捷性	■■■
旋转球	■■
挑发力	■■■
集中速度	■■■■
动体视力	■■

必杀技

技名	发动条件
アプリコットR（杏之回球）	L+R+A（或者B），接发球时
フェザードロップ（翎羽短球）	L+R+A（或者B），连续对攻时，自己的站位在底线前面



评价◆不要看她能力低就小瞧她了，她的必杀接球是缓慢、并且对手回球很容易落网的无耻技！个人觉得她比她哥还好用一些……

龙崎樱乃	
学校名	青春学园中等部1年
血型	A型
生日	1月14日
身高	151cm
利手	右
SPEED	●
POWER	●
TECH	●

球速	■
球重	■
握力	■
移动速度	■
敏捷性	■
旋转球	■
挑发力	■
集中速度	■■■■■
动体视力	■

必杀技

技名	发动条件
タンブルショット（跌倒接球）	L+R+A，自己的站位在发球线前面
ビギナーズラック（初心者的好运）	L+R+A（或者B），自己的站位在发球线后面
ミラージュショット（幻影球）	L+R+B，自己的站位在发球线前面



评价◆龙崎小妹妹果然还是保持了其“超强”角色的能力啊！如果说橘杏的必杀技无耻，那龙崎小妹妹的必杀技那就是“究极无耻”了，具体情况嘛，自己玩玩就知道了，总之那个擦网球是无论如何也回不过来的。



一点心得

◆声音收集可以说是该游戏最难的模式，因为要求难度在NORMAL以上，而且不能输一个球，所以最好还是将必杀槽调满然后用模拟器玩比较好，用GBA玩真的很痛苦的说。(T_T)

◆在自己的发球局时，可以按方向键上来调出球拍，这时可以进行球拍的选择。

◆图片收集模式里最后一张图需要两人联机才会出现，而出现的图就是通信时选择的两人，所以如果想配自己喜欢的组合的话事先就要想好哦，不然你会知道“后悔”二字怎么写。(邪魔的组合自然是河村隆×不二周助，桃城武×越前龙马，PERFECT！^_^)

秘技

全CPU战

在选择练习比赛单打或双打时，按住L键选择，这时1P、2P都会成为CPU。

必杀槽全满

在标题画面输入SELECT、B、R、L、R、L、下、下、上、上（这时会听到河村隆的一声“Great”，好可爱啊！双眼呈心状！），成功后进OPTION就可以选择必杀槽MAX的选项了。

生存模式

当20人全出现后，在公式战里面就会多出“サバイバルモード”（生存模式）的选项。

声音收集

以NORMAL以上的难度通过生存模式，就可以在ギャラリー模式里听到使用角色的声音了。

无法回来的“白鲸”

当不二周助使用白鲸时，穴户亮使用テレポートダッシュ，白鲸就不会反弹回去。





文：windX



RIVIERA 约束之地	BANDAI	RPG
RIVIERA 約束の地リヴィエラ	2002年7月12日	日版
1人	自带记忆功能	4980日元

WSC

約束の地リヴィエラ

系统说明

移动： 在各个场景移动的时候分move（移动）和quest（探索）2种模式（A键切换）。移动模式可控制主角于各个场景之间行进。探索模式可调查场景中的各个场所和与人物交谈。一般调查需要消耗TP（战斗后得到）。探索时有时会出现选项，选择不同选项会得到道具或提升同伴的好感（好感关系到结局）。

AT： AT可说是这个游戏的特色之一。简单地说就是即时事件，也就是说在调查或行进的时候突然发生的事件。AT成功的话可得到物品也有可能进入分支。完成AT的方法为在指定时间内按照游戏提示顺序按键。要注意的是开宝箱一般都有陷阱AT发生，但过后都可以得到好东西的，所以途中的宝箱就不介绍了。AT失败可能会减少HP（不是HP上限）

道具： 道具分为战斗道具和事件道具。战斗道具一般为开宝箱或战斗后从敌人身上得到，如各种武器等（这里武器就是道具的一种）。右方的数字代表使用次数。在看道具的时候按Y2可查看效果说明。事件道具大都是在完成AT后得到，用途各异。

技能： 技能分为通常技和必杀技2种。每种武器都有自己对应的使用角色（看道具效果的时候可知道）。对特定的角色使用特定道具1次就会帮你增加exp，当达到指定的次数后就会领悟必杀技并增加能力。（逃跑或死亡exp会消失）

菜单： 在行走的时候按Y3就会出现游戏





菜单。可以查看自己拥有的道具和人物的状态。还能中断游戏。

アイテム：查看自己所拥有的战斗道具和得到的事件道具。

ステータス：查看角色们的状态。

练习バトル：第2章出现，供练习技能用。战斗中使用道具不减耐久度。

スコア履历：战斗胜利和完成AT都会给予一定的分数奖励。这里就是记录这个的。

ゲーム中断：中断游戏。

战斗界面解说：

战斗：在移动途中遇见敌人便可战斗。战斗初始可选择4件道具供战斗中使用，然后可设定出场人物和阵形，后排的角色回避率比较高。按START可查看敌我的HP、状态、阵形，也可将光标移到人物身上按A直接查看敌我的详细状态和属性弱点。

1.能量槽：要使用必杀技的话这里的能量一定要达到一定等级。攻击和被打都能增加这个槽。

2.WAIT值：角色行动后这个数值就会增加，然后当这个数值降为0的时候就可以再行动。通过查看这个数值可得知行动顺序从而更好地制订作战计划。

3.EXP值：领悟必杀所需经验在这里显示。满了后显示full表示可以使用必杀了。可使用必杀后选中武器按左可使用必杀技。

4.效果栏：使用道具的效果可在这里看到。167为武器的攻击力，comb里显示的是连



击数，红色的火为攻击属性（蓝是冰，黄是雷，绿是光）。add栏里是附加状态，最后一个是攻击对象。

5.RAGE条：此处有个进度条。攻击敌人就会增加，满的时候行动的敌人会使出绝招breakout技。干掉敌人的话这个进度条会缩短。

还有战斗中按Y3可以逃跑和中断游戏，后期还能改变阵形。战斗失败的话选リトライ再挑战的时候敌人的HP为原来的3/4。

评价：在战斗后会根据你战斗所用的时间、结束战斗所用的技能等级来确定评价，最高为S级。等级越高得到的TP越多，BOSS战的话得到S评价还能得到武器做奖励。

攻略

序章

神和天使栖息的圣域叫“神界”。

魔族们集中暗之领域叫“魔界”。

由于魔族爆发了向神界的侵略，从而引发了“神魔战争”。

战斗进一步激化，整个世界被混沌的旋涡吞噬了……

邪神压倒性的力量使神界濒临崩坏……

于是众神不顾破坏禁忌，牺牲自己的生命和智慧创造出了长有黑色翅膀的“告死天使”。

带着拥有神秘力量的“ディヴァイン”，告死天使向战场飞去……

由于告死天使的活跃，不久战乱就结束了。

将魔族和魔界封印在黑暗中后众神也面临着毁灭的命运。

众神的全部力量和智慧遗留在了神界深处的浮岛“リヴィエラ”

这是众神再度降临的约束之地，忠实的精灵守护在这里。

之后众神灭亡，千年的时间悄悄流逝了……

然而，魔族呈现复活的预兆，悠久的静寂即将被打破。

众神灭亡后新的神魔战争即将爆发，神界即将完结。

预感到了神界的危险，众神的代理者“ゴートの七贤”决定一搏。

利用リヴィエラ中沉睡的众神之力毫无保留的来发动“神罚”。

而这个计划也被赋予了适合的实行者来执行。

继承了众神的遗产“ディヴァイン”的黑翼的破灭天使……

“告死天使”在神魔战争的千年之后也新生了。

现在，リヴィエラ迎来了两位告死天使……

Chapter1 告死天使、降临

エクセル和レダ二人作为告死天使接受了命令来到了ヘヴンズゲート。

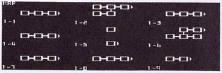
レダ：“这里就是ヘヴンズゲート，通往‘リヴィエラ’的必经之路。エクセル你第一次来这里不必太紧张”。

突然之间魔物出现，开始了第一场战斗，十分简单，趁此机会熟悉一下操作。

战斗过后七贤者之一的ヘクター出现。在确认了魔物的存在后，督促两位主角赶去リヴィエラ。看来リヴィエラ魔界化的说法没有错了。

攻略部分

1－1



崖下：发生剧情之后可从3的崖上跳下。

1－2

ガレキの山：调查后会帮2位主角增加能力。

崩れたガレキ：调查后得到事件道具“石ころ”。

1－3

回廊：拥有“石ころ”的时候会发生打蜘蛛的AT 。

1-4

顺序调查两处“木漏れ日”得到“オリハルコン”。

岩肌：调查后选“叩いてみる”发生躲避石块的AT（按↑↑A）。

1-5

地面に刺さる剑：拔剑的AT（连打A）成功后得到剑。4次失败后得到“ドラゴンキラーの柄”。

打败龙后发生AT，成功的话进入1-9，否则进入1-6。

1-6

锁：得到“パワーリスト”。

物音のする方角：完成AT（←→↑↓A）后可得到“天使のベル”。

1-7

地面のヒビ割れ：选“引出”后发生AT（连打A）得到天使剑ロージア。

フェアリー：说话后选择帮助：HP回复，能力上升。

1-8

顺序调查2处回廊后レダ会给你エリクサー。

最后要和boss战斗。评价S级得到：フレースヴェルゲ。

1-9

像：调查2次得到装饰品“黄金の装饰品”

宝箱：内有重要道具“追忆のアルバム”，打开标题画面中的CG模式。

女神像：调查2次后エクセル的速度增加1。

朽ちた像：调查后得到事件道具“锖付いた剑”。

STORY



途中的战斗使レダ厌烦起来：“不要在这里浪费时间了。我们要快点去执行神罚。”

エクセル：“这个是保护神界的手段。虽然具有强大力量但是会对リヴィエラ造成巨大的危害。”

ロゼ：“也就是说很危险罗？”

レダ：“这也是没有办法。不能让神界变成恶魔的领域。”

ロゼ：“就是要将魔毁灭在リヴィエラ？”

エクセル：“不过这样要牺牲リヴィエラ，这真的是保护吗？”



レダ：“无论如何，神魔战争后リヴィエラ已经变成了魔界的代名词了。”

エクセル：“但是那里的精灵们还是过着和平的生活啊！我们不能将这些破坏！”

就在主角对发动神罚的合理性发生质疑的时候ヘクター又出现了。

ヘクター：“不要多想，我们“ゴートの七贤”的决定就是真理。按照这个去做就行了！”

在救助了一个精灵后来到了リヴィエラ之门。这时听到一个声音：“神界的来访者请回吧，不要再前进了。”

即使这样，2人还是在ヘクター的命令下进入了里面。在门里面出现的是精灵ウルスラ。虽然她出乎意料地召唤出了圣兽来抵御众人。但是在告死天使面前一切都是徒劳的……

ウルスラ：“发动神罚会毁灭リヴィエラ，伟大的神就能随意对待リヴィエラ吗？”

ヘクター：“神界的审判是绝对正确的，傀儡不得无理。”

在ヘクター的命令下レダ将武器刺向了ウルスラ。可是这不是实体！混乱之际エクセル被带走了……



エクセル：“发生了什么？大家都在哪里？”

ウルスラ：“リヴィエラ的敌对者，痛苦马上就结束了。带着敌对的心永远地睡去吧……”

ロゼ：“ヘクター大人，快去救エクセル啊！”

ヘクター：“不要大叫，使魔……为了达成使命这点牺牲算不上什么。”

レダ：“……”

在昏迷的エクセル附近聚集了许多精灵。精灵非常奇怪从他身上感觉不到邪恶的气息，于是去找ウルスラ。

ウルスラ：“的确如你们所说，他并没有的纯粹邪恶的心……好吧，就试着将リヴィエラ托付给他吧。还有我们的未来……”

村庄中：

某间屋子内，昏迷了N久的エクセル终于醒来了。

“啊！你看フィア，他睁开眼睛了！”旁边的少女高兴地喊着，“你从森林的上空突然掉下

来吓了我们一跳。而且你全身都受伤了，我们帮你擦了药。”

エクセル：“什么？在我身上擦药？”

少女：“是啊，而且你的衣服都破了。我帮你把衣服都换了。”

エクセル脸红：“衣服……”

少女也连红道：“放心……我什么也没看到的……”

エクセル：“啊！那真是谢谢你们了！”

之后得知了橙发少女叫ルゥリ，绿发少女叫フィア。而这里是リヴィエラ中的エレンディア街。当エクセル向他们介绍自己的时候发现自己除了名字外什么也不记得了。フィア和ルゥリ因此就请他留在这里休养。(^0^)

移动部分

在村里移动：

ルゥリとフィア的家：和ルゥリ说话选：“ありがとう”，和 フィア说话选 “フィア”。桌上可得到面包。

ピクシアの家：下方小男孩可得到杖。

ホビットの锻治屋：和他对话多次可给他 “錆付いた剑” 得到铁剑。

ウンディーネの泉：和精灵ノノ说话她会给你绷带。

和所有的人对话过后就可以前往长老家了(每个人都要多讲2次)。

在长老家中发现ルゥリ正在质问长老为什么要阻止调查队去ロザリナ岛。原来岛上的アーク族突然和大家失去了联络，大家都很担心想去看看。但是长老认为太危险而执意不同意。ルゥリ和フィア见说不通后生气地离开了。出门后主角发现她们准备利用魔法阵前往ロザリナ岛。追着2人来到了水晶洞窟，在内部交谈后来到出口就可以去魔法阵了。主角劝她们听从长老的话，可是她们不听。最后主角只能跟她们一起前往了。

另一方面汇报没有找到ウルスラ的藏身之处……

ヘクター：“ウルスラ的实体就在リヴィエラ的中心部分ユグドラル领域。一定要找到路口，将妨碍神罚发动的ウルスラ排除！”

Chapter2 探求の果てに

通过魔法阵，3人来到了ラクリマ附近。虽然长老可能会不高兴，但是既然来了就调查完毕后再回去比较好。途中发生了战斗，2人为了保护エクセル而使他站到了后排，但却发现他擅长战斗。放心地将队形分配任务交给了他(从此可以设定队型了)



攻略部分

2-1

朝露を浴びた草：得到“愈しのハーブ”

岩隅の草むら：选2得到“ボロボロダガー”

2-2

石像：调查2次发生战斗

ガーゴイル像：选择“本当だね”，发生AT(→A→A)。

2-3

在这里行走会发生躲避敌兵的AT(↑↑A↓)。

庭园の树木：这里隐藏着敌人，调查选2后再完成AT可避免战斗。

木：选1发生AT，成功后得到“ココリの实”。

2-4

和黑龙战斗，会被吹飞到2-5去(被吹飞2次后可得到“モサモの枝”)。吹飞后再战斗它的HP是不会回复的。

月夜に舞うコウモリ：拥有“石ころ”的话发生AT。选“捕まえる”得到“コウモリ君1号”选“石を投げるの”得到“黑コウモリ翼”。

2-5

这里有很多宝箱，在最后屋顶调查大宝箱进入2-9。中途调查“真下”可从屋顶飞落，之后往右可进入2-6。

2-9

石壁：发现神圣文字(重要，可得到道具)。

最后有3个棺材：

左：白银のレイピア→フィア用。

中：フランベルジュ→エクセル用。

右：雷迅の弓→ルゥリ用。

之后会出现敌人，记得带上棺材中得到的武器战斗否则攻击很难奏效。

2-6

青白い炎：拥有“モサモサの枝”的话可得到“たいまつ”。

不思议な像：可得到“魔枪イグニスタフ”。

2-7

紫色の小さい花：在泉水得到水后再调查可得到“月夜の雫”，再调查选1得到“月光草”。

地面に光る物：调查可得“黑猫のピアス”。

泉：随选择不同能得到“水”或“モサモ炭”（得到这个就不能在2-8开宝箱了）。

草むら：调查后有很小的几率得到“四叶のクローバー”。

头上：发生事件，见到セレネ。

2-8

烛台：拥有“たいまつ”的话可点燃蜡烛。

宝箱：点燃蜡烛情况下开宝箱得到“オーガニウム”。

最后和BOSS魔剑士战斗，S级得到：“斩魔剑アイギス”。



STORY

在桥上，大家不约而同地感到城内散发出一股邪恶的气息。而且这里一个人都看不到。于是ルゥリ和フィア开始后悔了，当初应该听从长老的决定。还是主角说的好：“既然来了就进去看看一下”（选3）。在2-4的黑龙会把主角吹开。回来后再战（建议使用“ドラゴンキラー”这把剑）。在行进过程中看到空中不断有黑影掠过，在长廊中大家听见了悲鸣声。于是往上看。

???：“你还想逃吗？你的同伴可是一个都不剩下了啊……把你也送到同伴身边去吧……”之后2人开始战斗。

由于天使的强大另一人不久败下阵来。主角们见状上去帮忙，但势力悬殊，主角们渐渐无法支撑。在敌人发必杀技的时候エクセル手中神剑闪出了光芒。

“是ディヴァイン！！”敌人惊呼，“精灵怎么可能有ディヴァイン！你到底是什么人？”

这个时候2人手中的ディヴァイン之间发生了共鸣，强大的干扰使得敌人不得不离开。之后那个叫セレネ的アーク族少女缓缓道出了事情的经过。

セレネ：“本来大家的生活是很平静的。可是突然间魔族出现占领了这里。他们屠杀所有的人要收集精灵们的魂魄。而现在这里只剩下我一个人了……”



不能饶恕！为了将魔族赶出这里，大家和セレネ一起深入到了ラクリマ城的中心。在最后他们看到了石版，在主角解读石板上的文字的时候守护者出现了，



主角们奋力战斗也不能伤害到它。危急时刻ウルスラ出现了。

ウルスラ：“エクセル，我将ディヴァイン的力量还给你……用它将敌人打倒吧”。

主角的武器的力量得到解放，敌人的防护罩也被打破了。在大家的努力之下魔剑士被击破了。

打倒魔剑士后大家追问ウルスラ真相。

ウルスラ：“エクセル，是我将你的记忆封锁了起来。我是精灵和リヴィエラ的守护者。”

エクセル：“我想起来了。我是告死天使，任务是破坏リヴィエラ发动神罚。”

ウルスラ：“神界害怕リヴィエラ变成魔界。所以决定将这里和魔族一起销毁。但是精灵们是无辜的，这样会将他们也卷进去的。其实一切的根源是インフェルノス，只要将其封印一切事情就都解决了。我希望你能肩负起这一责任”。

回到村庄中：

精灵洞窟：在去过2-9看过神圣文字的情况下和クロード说话发生AT（输入→↓A↑B可完成）能得到《アイテム图鉴》（开启标题画面中的道具图鉴）。再对话可得到《キノコ图鉴》。出去后再进入魔法阵处可抓1只蝙蝠。

ホビットの锻冶屋：“ボロボロダガー”换银刀。

安らぎの森：对话，记对名字（レベッカ）可得到武器。和セレネ对话选3加好感。

ウンディーネの泉：将“月夜の卡”给湖中人鱼后作为感谢得到冰枪。

来到长老家，详细交谈后。エクセル确认了下一个目标：ネルデ巨树遗迹。虽然危险，但是通情达理的长老还是同意让ルゥリ和フィア与他同去，出门遇见セレネ，这下人都到齐了，出发！



Chapter3 インフェルノス

攻略部分

3-1

地上都是蘑菇。可得到“クラクラダケ”，“チカラダケ”和“ワライダケ”3个。

宝箱：在沼泽中。叫セレネ去拿，得到“运



命のタロット"。

3-2

木の根：调查后发生セレネ的事件（选1）。

眠れる猛兽：选"先制攻击"会发生战斗。

ガレキの山：让フィア调查得到"サンダーオニキス"。

3-3

扉：调查多次后主角会用身体撞门。之后调查出现的羽根可向上前进。之后掉入3-4。

（第2次来到上面调查 光るもの：AT成功后得到"セレネのペンダント"，还可来到内部和怪鸟战斗。）

在这里进入门内最后会发生AT，成功后进入3-9。

3-4

掉进鸟巢，シエラ出现。之后来到3-1

3-9

金色のタマゴ：得到"黄金のタマゴ"。

白いフワフワ：选22，AT成功得到"白い蝶"。选12得到杖1根。（要在调查石像之前执行）

石像：发生战斗，之后调查（落ちている本）得到贤者ナナイの书。

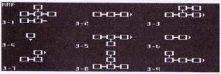
3-5

木：让ルゥリ来，AT成功后得到"ココリの实"。

大きな丸い玉：调查后发生AT，成功后得到"蜂の巢"。

3-6

リス：内部战斗结束后回到起点调查，完成AT后主角能力上升。



光る枝叶：发现マナウィスプ，全体能力暴涨。

3-7

ツタ：最后会扣HP加攻击力。

タマゴのカラ：可能会发生战斗。

3-8

キレイな羽根：选1或2后得到"极乐鸟のハネ"。

BOSS战：天龙，S级得到：ストームブリンガ

STORY



来到了森林中，据长老说这里都是凶残的动物。在内部撞门不成沿着树枝爬了上去。但是突然出现的鸟使大家掉进了鸟巢。听到响声，魔女シエラ赶了过来。可是……

シエラ："哎呀，对不起，本想帮你们的可是不小心自己掉了下来……"

エクセル："哎呀呀呀呀呀！"

シエラ："疑？我怎么听到有人说话？"

フィア："啊！エクセル被你压在下面了……（^—^）"

之后在大家考虑怎么出去的时候鸟巢从树上掉了下去……

シエラ说她本来是来找魔法材料的。但是现在魔物很多，1人行动太危险，所以シエラ加入主角们直到她找到自己的同伴。之后向左可来到迷惑森林。

按照看板上的提示：冬／白银の雪，夏／萌ゆる新绿の木，春／乱れし樱花，秋／鲜やかな红叶。

然后按照：夏冬春秋、春夏秋冬的顺序前进（南东北西西南北南南），就可走出这个森林了。不过先走：北南北南可得到道具"アラン人形"。

之后进入先前撞不开的门，调查床会发生AT（特定时间按指定按键），成功后进入3-9。之后一路前进。在最顶封印了天龙后，シエラ也找到自己的同伴。令人意外的是她的同伴竟然就是エクセル的使魔ロゼ。一场皆大欢喜后シエラ加入，回到了村庄。

ピクシアの家：屋内男主人和下方小孩手中分别得到钓竿和箩筐。

ホピットの锻冶屋：用"サンダーオニキ

ス”打造武器。

水晶洞窟：抓到蝴蝶的话和リッツ对话会放飞。

安らぎの森：内部可用蘑菇换石头……

ルゥリとフィア的家：2楼精灵口中得知她们去洗澡了。(直冲到泉水处可看到CG)

长老の家：和レディア交谈得到“圣者之枪”。

去了长老家交谈后来到了下个目标——水没都市テティス。

Chapter4 沈みゆく睿智と遗产

攻略部分

4—1

地面：AT发生得到“カルネアバッタ”(蚱蜢)。

4—2

湖：拥有钓竿、蚱蜢的话完成AT可得到“鱼”，如果没有蚱蜢的话可能得到“ウボラ像”。

岩场：得到“石ころ”。

4—3

1：水面漂浮物：得到《ララ教典》

3：调查门后再调查开关，选1人留下后可进入(留下フィア：光のクレスタ，セレネ：漆黑の大镰)

6：用在4铁门里得到的钥匙开门。

7：水面光之物：赞成提议，发现マナウィスプ。

8：战斗后调查暗がり：得到水晶钥匙。

10：打败龙前进要先接纸条(↑←→←↑A)得到《ゴーレム说明书》。

4—4

2：绳子：右—バナナンの实，左—キラービーの巣

纸きれ：得到トラップメモ1(别忘了把绳子带走)

4：敲开箱子得到“バナナンの实”

5：让フィア解咒(↑←→↑AB↓)得到斩铁剑。

6：把手伸进狮子口中可增加能力。

4—5

1：选○得到香蕉，选×减少HP。

2：ミント草：得到エレミナミント，地面：白银矿石。

3：朝小窗里扔石头，捕捉蝙蝠得到“コウモリ君3号”一刀两断的话得到“牙コウモリ翼”。

4—6

这里比较复杂。先在下方地图的1处开宝箱。然后先去5处看见人鱼，直奔8处然后向下来到4处得到“黄金的钥匙”。再回到5处从被救助的人鱼处得到武器。来到2探索瓶子可得音乐模式。往上来到6处看见石头巨人(得到说明书的话在AT中输入↑↓↑→可使它消失)。用钥匙进门得到“圣杯”！途中无须调查其他东西，否则路会被水淹没得不到圣杯了。

4—7

这里是和ワイズ的boss战。フィア和他属性相克，一定要出战。带好加血杖，最好带着斩铁剑让フィア使用。战斗后选1可让他们改邪归正。

4—8

壁の石像：在一定回合之内到达这里的话调查会发生AT，成功后进入4—9(途中不要浪费回合数)。

BOSS：堕落天使，弓箭有奇效。S级得到：圣杖アンカルジア。

4—9

3：天使像：调查过4—8的天使群像后得到“天使像の宝石”。

4：巨大な本：得到“破ったページ”。

5：发生AT成功的话进入6否则回到4—8。



6：巨大な本棚：得到《旧キルキト文书》。

STORY

来到了水没都市テティス。由于这里的魔族双子魔法师的阻挠，使得水位不断上涨，主角们要在50回合内快速通过。之后两人还启动机器人来袭击主角，不过说明书被风吹掉了。在斗技场两人出现了，两人自称红之ワイズ和苍之フール。据说他们最喜欢铲除恶人，所以就来对付主角了(汗)，先打败苍之フール。再前进的时候，某地突然出现告示牌：世界第一厉害的是ワイズ和フール对还是错？选对得到香蕉(-_-b)。然后在教区按捡到的说明书上的方法解除机器巨人(↑↓↑→)。在打败红之ワイズ之后大家又顺利地封印了这里的インフェルノス：堕落天使。

在回去的路上：



ロゼ："水都テティス也顺利地封印了！"

エクセル："这样就遵守了和ウルスラ的约定了吧？"

？？？？："ウルスラ的约定？你和那个家伙有什么约定？"

熟悉的声音……是レダ！

レダ："ウルスラ可不是你的同伴，她是妨碍发动神罚的人！"

エクセル："除了神罚还有其他的方法解救这里的！"

レダ："没有时间了，魔族苏醒了就会给神界带来危机，神罚是最好的方法了。"

エクセル："那リヴィエラ精灵的生命呢！"

レダ："你被ウルスラ骗了，傻瓜……ユグドラル领域……"说完后他离开了。

"ユグドラル领域？"エクセル十分不明白レダ这句话的意思。

"エクセル快点啊。"这个时候听见了同伴的呼唤，不管了先回村再说。

移动部分

村庄中：

ルウリとフィア的家：和2楼精灵对话，再次直冲泉水处又能偷看洗澡（不过要打倒守卫）。

ホビットの锻冶屋：锻造白银矿石。选剑：ミスリル剑。选刺剑：破邪灵剑。

水晶洞窟：先前在这里放飞过蝴蝶的话可得到水晶矿石。拥有"破ったページ"的话和クロード对话把这个给他后选：文章→禁咒セネカ·クイ，魔法阵→禁咒ノスト·レネ，自分→禁咒クレネ·メト。

安らぎの森：给マーシャ鱼得到幸运ベル（绝对好东西，能够减少敌人的必杀槽）。

在长老之家确定下个目标：ミレノ地下灵园。



Chapter5 不死なる者たち

攻略部分

5—1

1：木の板：发生背包被偷事件。

2：建筑物：宝箱1个。

3：这里调查木选1加好感。调查井户后可进入5—2。

在3调查木之后回到1调查"レンガ作りの建物"选：近づいてみよう后发生战斗。战斗过后选"とりかえす"后得到"シーフ虎の巻"。

5—2

在3处调查宝箱会发生事件使通道变暗。之后在黑暗的情况下来到1处调查"光り辉く物"选：コケをとる得到"ヒカリゴケ"。

5—3

3：调查花选1后再选23会发生AT。可进入。5—5

4：调查天井选2、3增加好感。之后可进入。5—6

6：进入5—4。

5—4

1：去过2后回来会发现魔法阵，到炎之祭坛。

2：如果下潮的话所有的书会湿掉而无法使用。

6：魔法阵到雷之祭坛。

7：魔法阵到冰之祭坛。

按5—7中说的摆放アンク后可在下列地点得到东西。

4：得到武器魔爪。

7：可拔到剑（A连打）。

3：搬石头可进入5—9（←连打）。

冰之祭坛把T换成X可在5发现マナウィスプ。（再去雷处把I换成Y可在8扔石头，可忽略）

之后把冰祭坛的アンク换回T再去炎处把L换成A就可进入5—8了。

5—9

2：调查冰块，斩落后得到"魔性のつらら"。

3：第2次调查时选1，2。AT成功后得到"ブルースティング"。

4：干掉2个杂鱼后BOSS僵尸龙出现！胜利后得到"冥府的钥匙"。

5—5

2、5、7：打开开关（↓连打）。

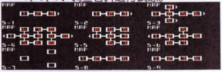
3、5、7：调查石碑进行试练。

1：3个开关打开后可进入上面战斗（得到真·斩铁剑）。

5—6

2：调查墓碑得到书。

4、5、7：调查石碑进行试练。



5－7

1：炎之祭坛，摆放Ｌのアンク。

2：雷之祭坛，摆放Ｉのアンク。

3：冰之祭坛，摆放Ｔのアンク。

5－8

调查1的霉菌后可在2处调查霉菌尖端得到“スズケマキ芽”。

BOSS：死神，S级得到：“暗夜のレーテ”。



STORY

エクセル：“终于把所有的インフェルノス给打倒了。这样就和平了”。

死神：“打倒不是消灭……我们必将复活并向神界复仇！不要忘了……”

ウルスラ：“全部封印了，リヴィエラ应该得救了。可是为什么还是笼罩着一层黑暗的气息呢？”

来到村庄受到了众人的感谢。

水晶洞窟：给ソアラ：スズケマキの芽，魔性のつらら，ヒカリゴケ后得到：圣キリエの书。

向长老汇报后他叫你去休息，睡眠中エクセル听见了ウルスラ的求救。

ウルスラ：“エクセル，我所在的ユグドラル领域受到了告死天使的入侵。他们的目的是破坏守护石アクアリゥム。这样我就不能阻止他们发动神罚了。”

エクセル：“不能让他们这样做，我一定会来帮你的。”

来到长老家告诉了他一切。长老告诉主角ユグドラル领域的所在地：世界树的内部。

世界树的内部：

ウルスラ：“我们的防守也快到极限了。我要解放セフィーロ。”

精灵：“解放セフィーロ太危险了，他不分敌我的啊！”

ウルスラ：“让侵入者得逞的话一切就晚了……要撑到エクセル和我们汇合。”



Chapter6　约束の地

6－1

3：调查水草后选1带2个妖精行动后增加好感。

6－3

3：小岩穴：发现マナウィスプ。

2：真下：这里可跳下从而到达6－4的4，但1、2就去不了了。

6－4

2：战斗后可从1进入3。

这里跳跃失败的话直接进入6－5。且从左跳到右的话就不能返回了。

调查“真下”后就可以往下跳。要进入6－9的话就要从5处向下跳。

6－5

这里移动的时候要小心被风刮下去（AT连打→）。

6－6

3：调查石碑：AT成功得到不可思议水镜（开启头像模式）。

3、5可分别得到一个妖精。

最后要和レダ决战，弱点为冰。A级以上得到：神枪ローレライ。

6－8

在2调查周围の状景选一起作战得到：妖精ララ，战妖精ユーシズ。

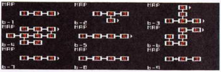
最后和マリス对战，弱点为火。S级得到：プラチナの发饰。

6－9

草：得到愈しのハーブ

泉：全体HP上升。草：幻草キュクネ

黑羽毛：黑天使羽根，黑残骸：アクアリゥム片。



STORY

和レダ作战：

在エクセル赶到的时候已经晚了，レダ已经将守护石破坏……

レダ：“第2个アクアリゥム已经被破坏。要发动神罚要破坏3个，现在只剩下1而已。”

エクセル：“レダ！有必要发动神罚吗？インフェルノス已经被全部封印了啊！”

レダ：“インフェルノス……你这家伙一直在追寻这个啊。インフェルノス只是杀戮的道具。收集魂魄才是他们的目的。”



セレネ：“ロザリナ岛就是被收集的场所？”

レダ："众神是这么说的，这也是リヴィエラ的规律……"



セレネ："规律？我的同伴就是因为这个而长眠的吗？"

レダ："这是你无法改变的……醒醒吧，エクセル。"

エクセル："对我来说最重要的就是为守护同伴而战！不管是天使还是精灵！就算是神决定的也一样！"

レダ："呵呵……还是快去把剩下的アクアウム破坏，找出ウルスラ才是……"

エクセル："我不会让你这么做的！"

レダ："你已经下定决心了啊……那就做个了断……来吧，エクセル！"

胜利后

レダ："我输了……杀了我吧……"

エクセル："你在说什么啊！我们是同伴啊！"

レダ："说什么呢？战败的话这是合理的行动……"

告死天使マリス出现，将手中的武器劈向レダ。

マリス："告死天使能被自己的同伴杀死是最满足的事情。"

エクセル："レダ只是受伤了而已！"

マリス："战斗失败就应该被杀，不要像リヴィエラ那样说那么伪善的话。"

マリス："伪善者エクセル，想知道我们这么做的原因吗？告死天使对ヘクター殿下发过誓：神消失千年后神界复兴的时候，得到神界未来永劫的力量的是ヘクター殿下。神界没有必要有神！ヘクター殿下就是绝对的神！将互斗受伤的天使放在这里交给セフィーロ来解决吧。告死天使的任务由我一个人来完成。"说完后飞走了……

レダ："エクセル……去阻止マリス……她的行为是想颠覆神界。告死天使不是ヘクター的私兵……"

エクセル："レダ……"

レダ："快去！没有时间了……"

エクセル："我不能把同伴丢在这里。"

レダ："当我是同伴的话就快去吧，已经没有时间了。如果就这样死了也是我レダ的宿命吧……"

エクセル："好！我一定会回来的。"

虽然主角已经尽快赶到了，但是第3个守护石还是被破坏了，世界树没有防备了。

击败マリス后在她使出最后一击想干掉主角时，レダ出现并替主角挡下了这一击……

マリス："没时间了，来常暗迷宫我们再继续好了！哈哈哈！"

レダ："我错了，任务执行前先考虑清楚才对。一切的元凶是ヘクター。他命令マリス使インフェルノス复活，还叫我们执行神罚。执行神罚后リヴィエラ就不存在了。ヘクター也就成为了绝对的神。结果我被他骗了，我不是个合格的告死天使。要活下去啊，エクセル。"昔日的好友就这样离开了……

ウルスラ："没有时间哭泣了，通往常暗迷宫的路已经打开，作为我的对立面的圣魔セト也将被复活。现在是去阻止ヘクター的时候了。"

Chapter7　深き暗の中で……

7−1

连按A拔剑：葬龙宝剑クレド。

7−2

如果在战斗中让后排的敌人放必杀爆弹的话，战斗过后就会往下掉，但是无论如何最后还是一样要到7−3的。战斗评价达到S且最后杀掉那个扔炸弹的可得到：バクダン。

7−3

在7−2一次也没有被炸下去过且拥有バクダン的情况下，在这里调查龟裂。选：丸い玉を使う 之后可进入7−9。

7−9

在这里开最后的宝箱得到天使剑ロージア（耐久50哦）。

7−4

和マリス作战，S级得到：神斧トゥール

7−5、7−6、7−7



这3个迷宫之间采用魔法阵来通行。在地图上路的尽头干掉BOSS后就会出现魔法阵。要进入7-8最好的路程就是按7-5的5，7-6的2，7-7的3，7-5的9，7-6的8之后转移来到7-7的8就可以和BOSS作战并来到7-8了。

BOSS：

暗の眷属Ⅰ —— 弱点弓箭，S级得到：幻兽レイテの爪。

暗の眷属Ⅱ —— 弱点魔法，S级得到：グランセイバー。

暗の眷属Ⅲ —— 弱点雷，S级得到：幻草キュクネ。

暗の眷属Ⅳ —— 弱点圣，S级得到：虹のアンフィニ。

暗の眷属Ⅴ —— 弱点雷，S级得到：サザンクロス。

反逆のヘクター —— 在战斗中会转换属性。S级得到：テンタクルロッド。

7-8

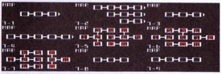
最后决战，圣魔セトラ。

红色惧怕圣属性，蓝色吸收圣属性。

S级得到：断罪のロンギヌス。

エクセル毕竟不是坏人，在大家的诚恳目光下他同意了。

STORY



在深处遇见了ヘクター。

ヘクター："エクセル，回到我这里来吧。和我一起发动神罚，祝福新的神的诞生。"

エクセル："你夺走的东西太多了，精灵……朋友……为了解开封印牺牲那么多的生命。为了成为神你利用我来破坏リヴィエラ！"





ヘクター："哎！我的理想众神创造的战斗道具怎么会理解……要创造新的秩序就需要将一切归为无。破坏リヴィエラ也是神界的决定，我谁也没有利用。我是为了神界的众多精灵的命运考虑。是神界众神的意志。为了世界的未来。现在你失去了同伴就背叛神界吗？"

多说无益，战胜他后追着他来到了最深处。

ヘクター："要召唤セト的话还缺一点精灵的魂魄。"

エクセル："ヘクター！觉悟吧！你的野心结束了！"

マリス："エクセル，这次我绝对不会输的！"



マリス的突然出现使エクセル大吃一惊。一不小心被マリス带走一个同伴（好感最高的）作为召唤セト的最后魂魄。可怜的是在收集魂魄的时候她自己也被卷进去了。得到了最后的魂魄的ヘクター将セト召唤了出来。

ヘクター："マリス和告死天使全是没用的东西。都是靠我制造出的"ディヴァイン"分给了他们力量。我就是神，要得到全知全能的力量去创造完美的世界。"

エクセル："绝对不能允许你侮辱众神和告死天使！我要将你和セト一齐消灭！"

ヘクター："呵呵呵，只有当我和セト融合的时候才能发挥真正的力量。"

セトラ："ヘクター已经不存在了，我是セトラ。是这个世界的新秩序，是绝对的神！从我的面前消失吧！"

就算他是神又怎么可能是主角的对手？终于随着魔神セトラ的倒下，ヘクター的野心也粉碎了……



最后ウルスラ将牺牲的同伴复活了。而ウルスラ自己则随着跟她对立的圣魔セトラ的消失，也将不复存在了。而主角则跟同伴们一起生活去了。（最后的结局根据牺牲同伴的不同而变化，总共有4个结局。努力吧！）

文：Bjyanf

《银河战士 融合》1%收集率研究

据我观察，虽然“《银河战士》系列”在口碑上并不逊色于“《恶魔城》系列”，但是在国内无论是玩家还是媒体对于前者的研究却始终远远不如后者。每当一款新的《恶魔城》游戏推出后，大家无不一涌而上地去研究出城方法、最低完成度或者最速通关等等，而《银河战士》的游戏却享受不到这种待遇。我认为，这可能是因为国内缺少研究该游戏的氛围吧，但是国内的《银河战士》FANS并不在少数。因此，我就写了这篇研究与大家交流，希望能够抛砖引玉，能够有更精彩的文章出现在我们的面前。

《银河战士 融合》推出至今已将近一年了，想必大家对之早已烂熟于胸了吧。或许，大家的研究依旧是停留在以最短的时间获取最多的道具，达成最好的Ending。不过，大家有没有想过另一种极端的研究——以最少的道具用最短的时间来完成游戏？如果我说在整个游戏的过程中我只拿一个道具，换句话说，也就是以1%的收集率结束游戏，这可能吗？答案是——当然可能！

整个游戏中共有20个能量罐、48个飞弹罐以及32个炸弹罐，正是它们构成了游戏里的100%道具收集率。为了挑战这个难度，我们就只能获取其中的一个飞弹罐，而且这个飞弹罐的获取还是不可避免的。所以，总的来说，你必须以15枚飞弹、10枚超级炸弹以及99能量的状态来完成游戏。怎么样，这看起来是不是有点不可思议啊，而我将在这篇研究中将这看似不可能的理论化为可行的实践。



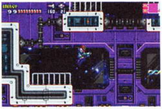
注意事项

1.由于你只有99的能量，如果你碰到像Nightmare、SA-X之类的强力型BOSS，那么它们可是会在一瞬间杀死你的。所以在游戏过程中，尤其是在对付BOSS，你要牢记的不是能量耗损的多少，而是你所能承受的攻击次数。在游戏的前半段，你一般可以承受5次的攻击；而在游戏的后半段，你最多只能承受4次的攻击。而且，有些敌人还会对你一击必杀的。

2.挑战这个难度之前，你至少要完成这个游戏一遍，熟悉游戏的基本流程，因为在这篇研究中是不会把整个过程都解释得清清楚楚的。除BOSS外，大多数的进程都只是点到为止。

3.挑战这个难度基本上有两种做法：速战速捷和稳扎稳打。前者耗时少但风险大，后者虽费时却安全。大家可以视情况而定。

4.谁是最可恶的敌人？Nightmare？NO！SA-X？NO！Core-X？YES！之前饱受BOSS蹂躏，之后还要以疲惫之躯去对付这些从BOSS体内游离出来的生物，一失足成千古恨！



5.由于飞弹有限，所以蓄力光束是你对付敌人的最佳武器。回复蓄力光束能力后，应时刻保持着蓄力的状态。另外，大多数BOSS的最初形态都是可以用蓄力光线攻击的，而游离出来的X只能用飞弹攻击才有效。

6.千万不要放过任何一个可以记录游戏的机会。

7.爱惜自己的生命，要改掉以前喜欢硬拼的习惯，最好是能以“饱满”的状态去挑战BOSS。

8.当然，因为达成1%收集率的重点还是在于BOSS的对付，所以你也可以把这篇研究当成是BOSS的攻略指南，熟练掌握里面的技巧后，不耗能量打败BOSS也是很有可能的。

任务一：主基地

这边简直就是小菜一碟，没任何难度。去数据室下载完飞弹的数据后，就可以去找第一个BOSS了，要记得先去BOSS区的记录室记录一下。

BOSS战 1：Arachnus

记住，我们在打任何BOSS时都不能贪功，选择能击中的时机，不行的话再跟它慢慢周旋回避，尽量避免被其击中。这个BOSS不难对付，因为它的攻击方式只有3种：火球、风刃和滚球，我们只要利用两边墙壁的铁架，就能安全地躲开它的攻击。



用3枚飞弹击中游离出来的X后，就能获得变身为球的能力。

任务二：第一区（SRX）

在这边你要做的就是把地图(1)、(2)、(3)、(4)、(5)处的5个空气稳定器清理干净。碰到那些攀爬在墙壁上的蓝色敌人时，请不要吝啬你的飞弹。

BOSS战 2：Core-X

等BOSS睁开眼时用飞弹打它的眼睛，击中时立刻起跳就能避开它的攻击，击中4次后，就能获得蓄力光束能力。





任务三：第二区（TRO）

先到地图(1)处打开一级安全锁，然后再来到数据室下载炸弹的数据。现在，我们就可以到(2)处的房间去挑战BOSS了。击败它后从(3)处的矿井一直往上，即可回到指令室去。

BOSS战 3：Floating Eyeball

你要做的就是等它跳起来张开嘴的时候，至下而上给它一记飞弹或蓄力光线，获胜后能



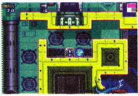


取回高跳和球态跳跃能力。

任务四：第四区（AQA）

要做好心理准备哦，接下去的任务会越来越难。尽量不要掉进带有电流的水中，否则你就会OVER。你在行动时可以多多利用L键的斜射攻击。打败BOSS后来到地图(1)处激活控制平台使水位下降，你会发现有个飞弹罐挡在狭小的去路上，然而这个

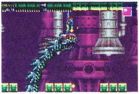




飞弹罐并不是我们达成1%完成度所必须拿的道具，所以我们只能变成球跳过去。没有把握跳过去的话，不妨先去最近的记录室记录一下。

BOSS战 4：Serris

真正考验你的时刻到了，这个BOSS并不像前面几个那样容易对付，一旦被击中3次的话，你就得重新来过，所以S/L进度是少不了的。它有3种攻击方式：笔直横向冲击、Z字型冲击和至上而下的大幅度跳跃冲击。当我们用蓄力光线枪（因为我们要把飞弹省下来对付游离出来的X）击中BOSS的弱点（头部）后，它浑身就会闪光，进入疯狂的无敌状态，这时我们就要小心了，应立即抓住上方的天花板，躲在左右两边的死角。等其恢复正常状态后，我们可以在上方伺机给它一击，相对于在中间的平台上攻击它，这种方法会保险些。



有一点要注意的是，当你看到它正处于小幅度Z字型冲击状态的话，那么下一步它肯定会冲到天花板上方去，所以这时你就要立即从天花板上下来。当然，这也是攻击它的好机会，你可



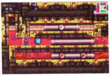
以跳到与之相反方向的中间平台上，等其即将钻入水中的一刹那，给它一击。

记住，你绝不能掉进水中，否则你的生存几率就会下降甚至为0。即便是你在攻击X时，也不能掉下去。打败它后，就会重新获得加速器能力。

任务五：第三区（PYR）

去数据室下载超级飞弹数据之前，你要先去地图（1）处的控制室把2级安全锁打开。去数据室的路上，你会看到一个飞弹罐完全堵住你的道路，而它恰恰正是整篇研究所提到的1%，如果换成是一个能量罐该多好啊！





BOSS战 5：Security Bot

以目前的状态，一旦被击中3、4次，你就会OVER。飞弹和蓄力光线枪都可以克制它，看你的选择了。要对付它，我们就要依靠上方的天花板，来回奔走于左右两端。一般BOSS在它连续跳跃3次后，都会停下来放出火球。而你



要做的就是把BOSS引向左右的两端，等它放出火球后，你就赶紧从这一端爬向另一端，这样一方面既可以看着火势轻松地避开，还可以趁机给BOSS几击。当然，你最好选择是在左右两端攻击它，这样躲避起来就会方便些。

任务六：第六区（NOC）

这边的难题是你会碰到变种的X，不仅不能吸收它，更要命的是若给它碰到两次，你就会完蛋。请小心一点，你可以用光线枪暂缓它们的行动，等你获得强化装甲之后就可以安全地吸收它们了。



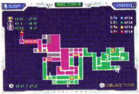
BOSS战 6：A Big X

你绝不能在它身上耗掉太多的能量，因为后面还有X等着你来对付，现在这些X的能力正逐渐加强。你最好是坚守在最右边的平台上，然后用蓄力光线枪来对付它。一开始，BOSS会从左边朝你扑过来，如果时间计算得好的话，可以给其一击而不会受到伤害，因为它一遭受到攻击就会退缩。大致上，BOSS是绕着顺时针在转的，当它被你击中退缩到下方后，那么下一次它肯定会从最上方转过去的，这时你就可以瞄准好方向伺机给它一击；如果它是在上方被你击中，那下次则会正面朝你扑过来，这样你就可以站在平台上等它来受死。可以说，对付这个BOSS靠的就是你的反应能力。还有一点要提醒的是，尽量不要掉进水中。打败BOSS后，就能回复强化装甲效果。



任务七：第五区（ARC）

这个任务里不会有BOSS出现，你要先去地图（1）处把三级安全锁给打开，才能进入数据室下载冰冻飞弹的数据。回指令室前不妨先在其旁边的房间记录一下，因为第三区出现的系统故障会导致一开始的记录室失效。



任务八：第三区（PYR）

你必须在6分钟内赶到地图（2）处的主锅炉控制室启动冷却系统才能解决这场危机。途中会碰到贴在墙壁上的敌方头部，你要尽可能地用冰冻飞弹冻住它们。对付控制室里的X要小心点，击中后应立即起跳，否则就会被它射出的散冰弹击中。打败它后，你的光线枪就可以升级了，攻击范围变大了，威力也增强了。



任务九：主基地

这个任务的难度不大，你将会与上次你在

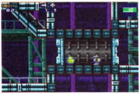
《超级银河战士》(SFC版）中解救的智能生物重逢。

任务十：第五区（ARC）

这边的任务就是去数据室下载超级炸弹的数据。在回指令室的路上，你会在地图（2）处碰到SA—X，你只要被它轻轻一碰，就会完蛋，赶紧先找最近的记录室记录一下吧。

任务十一：主基地

回飞船的路上，你会碰到一些麻烦的敌人（普通攻击无效），这时可以试试用强力炸弹，它的杀伤力强，攻击范围广。回到飞船后记得一定要记录一下。



搜寻BOSS的途中，你会看到一个能量罐挡在狭小的路上，变成球跳过去，失败的话就只能重新来过；另外，你要当心那些深蓝色的敌人，普通攻击对它们也是无效的，因此行动时最好是谨慎点，不能冒进。搞定BOSS后，先到旁边的记录室记录一下，再从外面大房间左上角的通道进入第二区。

BOSS战 7：The Big Spider

这个BOSS共有三个形态，相对来说，其第二个形态会比较不好对付，而你最多只能挨3下打。下面笔者就为大家一一讲解各个形态的对付方法。

第一形态：如你所见，这个房间的地板上有4条缝隙，我们要做的就是蹲在第一条缝隙的中间（参见下图所示），在这里既能避开火焰，又是BOSS攻击不到的死角。基本上，除了要变成球避过BOSS的第一次攻击外，其它时候我们都能蹲在这边蓄力，当BOSS停在头顶张大嘴吐火球的时候，就是我们攻击它的最好时机。动作快的话，一回可以击中它两次。一般来说，我们都可以不费能量摧毁其第一形态。

第二形态：这个形态的BOSS会在房间里到处乱跳，其间还不时扔一些垃圾下来砸你。这时，你就要立刻躲到左边的墙壁处（右边也可以），调好准星，以向上和斜上两个角度来恭候BOSS的光临。记住，角度要适时地变换，等它快靠近你时再给它一击。当然也别忘了把它扔下来的垃圾击破，因为它们也是十分致命的。

第三形态：也就是游离出来的X，闯过前面两个形态后，此刻我们绝不能放松，否则就会前功尽弃。你最好是等它快靠近你时再起跳，不然很容易被它逮着。



获胜后，能得到空间跳跃能力。

任务十二：第二区（TRO）

阴魂不散的SA—X又来了，一碰到它时立即给它一记冰冻飞弹冻住它，然后赶紧进入另一个房间。进入房间后立刻扔一颗超级炸弹，再准备好冰冻飞弹伺候它。在接下来的房间里，要多利用L键的斜射攻击来开启机关，这样的速度才会快些。逃脱后不要忘了去附近的记录室记录一下，我们下一个目标就是地图（4）处的BOSS老巢。另外，要特别当心一些貌似蜂虫的敌人（绿色身躯带有翅膀），它们有时会对你一击必杀。



BOSS战 8：Plant

这个BOSS共有三个形态，你只要被它击中2下就会OVER。

第一形态：你只要守在较低的平台上来攻击它就行了。利用L键的斜上攻击及向上攻击把上方花朵吐出的花粉消灭掉，尽量不要让它们飘到你的后方，然后趁机原地低跳用蓄力光线枪攻击右边的主体，经过4次大爆炸后，BOSS就会进入第二形态。



第二形态：这次你要转移阵地了，要守在较高的平台上，这样下面的花粉就触不到你。看准时机避开主体吐出的绿色光束的同时，你可以伺机给主体一记蓄力光线枪。

第三形态：当然还是游离出来的X，主体后面那块较为宽敞的平台可以当成是这一仗的战场，击中X的同时应该立即起跳，才能避开其吐出的绿色光束。

打败BOSS后，就能获得离子光束能力。

任务十三：第五区（ARC）

去地图（3）处的路上，你会不可避免地落入水中。由于没有重力服装备，你的动作会大打折扣。当你在水中碰到一种蓝色敌人时，应小心一点，尽快用你的飞弹去消灭它，否则很有可能丧命的哦。记住一点，无论在哪里，只要有记录室，都要去光顾一下，特别是在挑战BOSS前的那一刻。击败BOSS后，可以从（4）处的通道进入第四区，去迎接下一个任务。

BOSS战 9：Nightmare

整个游戏中最难的BOSS登场了，它总共有4个形态，而你最多只能承受它3次的攻击。



第一形态：按住L键，我们要以斜上的角度来攻击它。在它上下移动的同时会射出光束，而我们只要稍微跳得高点就能避开它们，落地后赶紧用蓄力光线攻击它下方的圆筒。基本上在你击中它三次后，就会进入第二形态。

第二形态：在这个形态同样需要按住L键来进行斜射攻击。当它启动重力装置后，你这时犹如在水中一样，行动受到了限制。它的攻击方式还是光束攻击，而你就要看它射出光束的位置来进行回避。一般来说，当它在高处发出光束的时候，你只要蹲下即可；若它是在下方发射的，那就要立刻起跳。当然，如果是不高不低难以判断的话，这时你不妨变成球。

第三形态：这个形态是最难搞定的，空气中的重力消失后，立刻跳到左边的墙壁上去，然后换上飞弹装置。当它的头部爆炸后，会露出一张绿色的脸，这时你可以趁机给它几记飞弹，当然也不要把飞弹全部用完，要留几枚下来对付后面的X。当它靠近你时，立刻用空间跳跃跳到它对面去，记住，不要着地。接下来，就是最难的部分了，你要根据它的行动方向来决定你下一步要采取的行动。在这里给大家大致介绍一下方法，请往下看：

如果它的行动方向是向下的，这时可以用空间跳跃越过它，但不要着地，继续在空中以逆时针的方向不断跳跃。不要忘了，在空间跳跃的同时也要进行蓄力哦。一般来说，BOSS也会跟在你身后，这时攻击它的时机就到了。当你面对BOSS并与之处在水平线左右的位置时，就可以攻击到它了。击中后，立即着地，然后用空间跳跃跟它绕圈子，再用蓄力光线攻击它，如此反复。如果时机把握得准确的话、空间跳跃技巧又熟练的话，应该是可以一直反复攻击的。



如果它的行动方向是向上的，这时你就要赶紧着地，然后以顺时针的方向进行空间跳跃。当然，这时傻傻的BOSS还是会像一只跟屁虫一样跟在你身后的，不过这样一来你攻击它的时机也就不同了，会比逆时针的麻烦点。当你着地后，BOSS正好处于斜45度角左右对面的位置时，赶紧给它一记蓄力光线然后立即起跳，进行空间跳跃。不然就会被它碰到，而你在能量全满的状态下，只经得起它2下的碰撞。

当然，有时它会停下缓慢向你移动过来，这时你就可以爬到左边的墙壁上去攻击它。当它靠近时，你再重复上面提及的方法来回避、攻击它。另外，我提醒一点，大家一定要做好打硬仗的准备，我用了全部15枚飞弹外加30记左右的蓄力光线才把它消灭掉，相信只要大家有毅力，能坚持下来，技巧熟练的同时再加上一点小小的运气，应该是可以搞定它的。

第四形态：如果你在前面留有几枚飞弹的话，在这边就比较好办。如果没有的话，你也可以用蓄力光线攻击它，这时它的身体就会游离出一些X来。不过，用蓄力光线攻击时并不能把它击退。打败BOSS后就能回复重力服效果。

任务十四：第四区（AQA）

来到地图（2）处的安全控制室打开四级安全锁后，我们就可以去数据室下载蓄力飞弹的数据。整个任务除了过程比较长以外，基本上并没有太大的难度，小心一点就行。另外，如果你碰到连飞弹都解决不了的敌人，可以试试用超级炸弹。

任务十五：第六区（NOC）

由于一路上有不少蓝色变异的X，所以在这里你不必去担心能量回复的问题。先去地图（1）处使用超级炸弹，来到（2）处就会听到警报声，此时我们再返回（3）处就会与安全机械人相遇，Get It！击败BOSS后先不要得意，通

过（2）处会来到主基地的秘密实验室，由于这里会发生大爆炸，所以我们要赶紧逃命喽。

BOSS战 10：Security Bot X

进入BOSS房间后，立即使用超级炸弹打开上方的天花板，跟以前一样，这次我们还是要在上面打，因为下方的水池可是带有电流的。抓住天花板的最左端，这个地方是BOSS怎么跳都够不着的死角。我们先用普通光束击破它发射出导弹，然后进行蓄力，同时按住L键，等BOSS主动来送死。当它到达最左边的时候，会自觉地往后跳，这时我们就会发现它正好撞在我们的枪口下，嘿嘿……

当然，用蓄力飞弹攻击它会快点，不过你至少也要留三四枚下来对付后面的X。由于X被打中的同时会发射出波动光束，所以我们击中它时应立即起跳。打败BOSS后可获得波动光束能力。





任务十六：第一区（SRX）

搜寻BOSS的途中会碰到一种黄金怪物，只要你被它击中2次就要重来。正面攻击它是无效的，我们要用飞弹或蓄力光线攻击它的后背。当我们避开它光线的同时跳到它身旁，它就会往前跳，这时就是我们攻击它的最好时机。

BOSS战 11：Ridley-X

这个BOSS也是游戏中最麻烦的一个，尽管它本身的实力并不是很强，你可以承受它4次的攻击，但是问题在于这里没有可供利用的环境，也没有一种固定的打法，你必须在运动中寻求躲避敌人的方法再伺机攻击它。

躲避敌人，一般靠的是两边的移动。当你在地面上处于球的状态时，除了火球和尾巴外，其他的几乎都碰不到你。而你可以跟在BOSS身体的下方，跟着它同方向转移时，那么它的尾巴也就碰不到你。如果它的尾巴转速变慢并开始有旋转的迹象，这时我们就要立即移动到BOSS的背面迎接它的尾巴攻击。切记，战斗中不要被它给抓住，也不要被它的尾巴攻击给扎到，因为它们都是十分致命的。



至于攻击方面，笔者仍然推荐用蓄力光线，会比用飞弹的效果好点。不过，你也可以等到BOSS的身体发红，被逼到绝境时再用飞弹来搏一搏。当然，最后也不要忘了游离出来的X。打败BOSS后就能获得旋转攻击了。

任务十七：主基地

有了旋转攻击，我们就可以横行无忌，路上的敌人对我们已构成不了什么威胁，我们要做的就是尽快地到达目的地。

BOSS战 12：SA-X



虽然SA-X只要2次的攻击就能要你的命，但是它的攻击方式是有迹可循的，我们可以不费能量就搞定它。

第一形态：首先，一开始SA-X会从右边冲进来，用蓄力光线击中它后，立刻用旋转跳跃跳到它的另一边去，接着它也会用旋转跳跃跳到你面前来。等它着地后再用蓄力光线枪攻击它，击中的同时再跳到对面去，如此反复。

第二形态：这个就更简单了，它只会从你之前所在的地方落下来，你只要吸引它一下再用蓄力光线攻击它即可。

第三形态：就是X了，它被击中时射出的冰束可是会一击必杀的，当心点。

BOSS战 13：Omega Metroid

首先，让它抓你一下，之后你就可以获得冰束枪能力。当然，你还是要小心点，它也是会对你一击必杀的。有了冰束枪后再加上蓄力的效果，对付起BOSS就快多了，靠近它然后攻击它的腹部即可。当它的爪举起的时候，赶紧跑出来。还有，就是不要跟BOSS离得太远，不然你会被逼入死角。击败它后，恭候你的就是结局的画面和涌上心头的成就感与满足感。(^ ^)



文：NW 旅团 • aironline

《指环王 国王归来》研究心得

系统研究

关于符石



在游戏中可以买到、捡到、或被赠送一种叫RUNE的东西，这东西是写有各种族神秘力量符号的石板。在“道具画面”里选择左右手的装备，会出现“carve rune”的选项，在这个选项里可以将符石刻印在左右手的装备上。一个符石可以刻印给任意多的武器和盾。符石的作用见下表。

矮人符石：

Dwarf Rune Ⅰ — Dwarfmetal（矮人金属）

+1 melee Armor

Dwarf Rune Ⅱ — Sharpness （锋利）

+1 damage

Dwarf Rune Ⅲ — The forge（锻造）

+5 critical hit damage

Dwarf Rune Ⅳ — Mountain （山脉）

+5 hit points per slain foe（每打倒一个敌人回复5点HP）

精灵符石：

Elf Rune Ⅰ — Orc foe（半兽人天敌）

+2 damage to orc

Elf Rune Ⅱ — Nimblefoot（捷足）

+10% dodge

Elf Rune Ⅲ — Sacred heart（神圣之心）

increases spirit regeneration（增加SP回复速度）

Elf Rune Ⅳ — Meditative（冥想）

stand still to heal oneself（站立不动可回复HP）

人类符石：

Man Rune Ⅰ — White city（白城）

+2 missile armor

Man Rune Ⅱ — Nature（自然）



+10 hit points per herb, food health doubles.（草药的效果+10HP，其他食物的效果加倍）

Man Rune Ⅲ — Might of Man（人类的威力）

+1 damage, +15 hit points

Man Rune Ⅳ — Rune of fire（火之符号）

+3 fire armor.flaming.（+3点火防御，燃烧的）

魔族符石：

Morgul Rune Ⅰ — Orc doom-king（半兽人毁灭王）

+4 damage to orcs.corrupt.（对半兽人+4点伤害，受诅咒的）

Morgul Rune Ⅱ — Dire fear（恐怖）

30% knockback chance.corrupt.（攻击有30%的几率让敌人后退，受诅咒的）

Morgul Rune Ⅲ — Blackness（阴险）

+5 to all attributes.corrupt.（所有状态点数加5点，受诅咒的）

符石全部都能买到，在铁匠的铸台那里有的卖，而且卖的都是你没有的。建议去奖励地图Moria Dwarf Halls，一次可以买到两个符石，后期能捡到1个，关底又能捡到2个，很快能凑齐。符石拿到了可以给任意多的武器和盾同时装备。

装备道具

游戏中可装备的道具，其名称有4种颜色，黄色的是基本道具，绿色的是带有前缀的道具，红色的是带有后缀的道具（也可前缀后缀同时

存在)，蓝色的是具有专有名称的道具。蓝名道具十分稀有，如果道具注释上写了Unique，则表示该道具只能由某人专用。蓝名道具中最具代表性的要属曾经斩下索隆戴有魔戒的手指的圣剑纳希尔(Narsil)。该剑攻击力是15-30，远远超过基础攻击力最大的单手剑(8-16)。但蓝名装备并不都是最强，有些具有前缀和后缀的红名道具其实用度常常超过蓝名道具。蓝名的



武器和盾还有一个缺点，不能装备符石。

左图所示就是圣剑Narsil，右下角的手套也是蓝名道具，叫Gauntlets of Numbers。

道具的等级是由道具的基本名加前缀和后缀决定，相同名称的道具等级是一定的。只有角色的等级大于等于道具级别才可装备该道具。

每个角色装备的道具是有限制的，具体如下：

阿拉贡：除了弓箭、法杖、法袍、矮人专用战斧和棒槌以外都可以装备。

刚多尔夫：可装备的武器有法杖、短剑和单手长剑(加2H damage的单手剑不能装)。不可以装备金属盔甲和盾。

埃尔文：和阿拉贡一样。

吉姆利：能够装备的武器有斧头和棒锤，不可以装备法袍。

弗罗多：能够装备的武器有短剑、斧头(矮人专用战斧不能装备)，棒槌(矮人专用棒槌不能装备)。能够装备盾(仅限圆盾)，能够装备部分法袍，不能装备鞋(用饰物代替)。不能装备金属盔甲。

莱格拉斯：能够装备的武器有弓和箭(小刀虽然可以通过特技和放置在固定位置使用，但不能装备)。不能装备法袍、金属盔甲和盾。

隐藏要素

艺术品

收集齐8件艺术品就可以开启第二个地图：戒灵地图。

8件艺术品的取得方法：

Simbelmyne (心贝铭花)

埃尔文路线，第六或第七关(Dunharrow River Crossing)，这关开头会有个霍比特人和你说话。在右下方的神祠正下方可以捡到。



☆心贝铭花又叫永志花。

Feather of Gwaihir (关赫的羽毛)

刚多尔夫路线，Pelennor平原岔路口(Pelennor Fields Fork)，点燃右边的烽火台以后回到Pelennor Fields Fork，左下角会末端取得羽毛。

☆关赫是人类的朋友，一只巨鹰，因为帮助人类与恶狼战斗，被人类国王封为王——风王。

Deagol's Skull (德戈的骷髅)

弗罗多路线，到达火山之间有一关(slopers of Mt Doom)，这关一开始画面会提示山顶上有个拿旗子的敌人，打倒他以后到右下角，在古鲁姆身后的箱子里可以得到。注意梯子上的木桶不要打，打碎就上不去了。

☆德戈是古鲁姆的朋友，古鲁姆为了抢夺魔戒杀死了他。

There and Back Again (书)

阿拉贡等人的共通路线，某关(就是地图右边有一大片水，可以下去的那关)，上方的林子里有个女子会要你把他的弟兄带到她身边。到地图右边找到他兄弟，带到她身边后向下走。左下角树下出现另一个女子，打倒她身边的敌人，她就会帮你开启地图左边房子的门，穿过房子到右边的区域打碎某个木桶可以得到。

Galadriel's Lock (凯兰崔姆的锁)

阿拉贡等人共通路线，倒数第三关。该关有一个可以进去的瀑布。到右下角树林里有一群蝴蝶围着一棵数，赶走蝴蝶。到右上角又会发现这群蝴蝶。同时可以得到这个古怪的“锁”。

☆凯兰崔姆是树人的一员。

Saruman's Palantir (萨鲁曼的水晶球)

刚多尔夫路线，和萨鲁曼决斗的那一关，左上角的箱子里。

☆萨鲁曼利用这个水晶球查看世界各地的事，也用它和索隆联系。

Witch King's Crown (Witch国王的王冠)

埃尔文路线，最后一关（Witch King）。打倒戒灵后，在她快断气的叔叔的身边发现。

Shelob's Stinger （施维的刺）

弗罗多路线，弗罗多被蜘蛛精抓住的那关(Cirith Ungol Ambush)，SAM 接替弗罗多打倒巨蜘蛛后，在左下角得到。

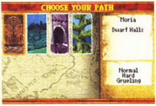
☆施维就是把守西历桑格洞穴的大蜘蛛精。

奖励地图

Moria Dwarf Halls（摩瑞亚－矮人大厅）

出现方法：任意一个角色杀敌数达到2000。

介绍：摩瑞亚本来是矮人的故乡，后来荒废，矮人们在巴金斯先生的帮助下重建矮人王国后，曾回到这里重建故乡，可惜最后又被黑暗势力霸占。



这关场景很大。难度不是很高，有威胁的是中段和关底的两只大Troll和几只小Troll。小心应对。某个机关藏在木箱下面，注意。倒数第二个场景的右下角木桶里有个符石。关底还有两个符石，发财了。

Weathertop Amon Sul（气象顶－阿蒙苏尔了望塔）

出现方法：全艺术品收集。

介绍：弗罗多等人护送魔戒去圣白会议的路上在这里休息，被戒灵发现。多亏阿拉贡出现将戒灵赶走。

这一关你要面对的就是依次出现的 7 位戒灵，比起小说中还多了两位。如果你的精确值不够高的话，将是很艰苦的战斗。

Helm's Deep Hornburg（圣盔谷－城堡）

出现方法：任意角色通关一次。

介绍：希尔顿在此对抗萨鲁曼的大军，若不是刚多尔夫和阿拉贡的军队及时赶到援助，后果不堪设想。



这关有两个场景，第一个场景的任务是砍掉所有的云梯。这里有很多陷阱，HP 不高的话记得先多准备点草药。第二个场景是城墙被攻城锤锤破。你要死守这里，抵抗敌人一波又一波的攻击。这个场景铸台、神祠、树洞齐全，道具出现率也高，很适合赚钱和打道具。



Fangorn Forset Entwood（法贡森林－树人林）

出现方法：6 名角色将奖励地图“Moria Dwarf Halls”完成。

介绍：古老的法贡森林，梅里和皮平两个霍比特人在这里遇到树人，当树人听说萨鲁曼的恶行之后，协助中土的正义力量破坏了萨茹曼的基地。

虽然是森林，但路并不很难走。林中动物很多，其他没什么好注意的。

隐藏角色

游戏中除了可以在弗罗多剧情中使用SAM以外，还可以使用小怪物古鲁姆。古鲁姆原来也是霍比特人，叫史麦戈（Smeagol），受到魔戒的诱惑才堕落成怪物古鲁姆。

古鲁姆的使用方法如下：



1．将全部 4 个奖励地图完成。

2．在奖励地图模式下建立新记录，就可以选用古鲁姆。

3．古鲁姆只能在奖励地图和联机时使用。

4．古鲁姆不能装备任何道具，还好可以保存草药。

古鲁姆的技能：

被动技能：

Nimble(level 2) — You are agile and dodge your foes' attacks easily.(Gives you a +4% chance of dodging bolws per level)

敏捷（要求等级 2 级），你的速度很快而且可以轻易地躲开敌人的攻击。(每升1级增加4%

的躲避几率)

Why Does it Hurt Smeagol?(level 2) – Years of torture have hardened you.(+4 melee toughness/level, +2 missile toughness/level)

为什么要伤害我史麦戈?(要求等级2级)多年的折磨使你坚毅。(每升1级增加4点格斗防御和2点射击防御)

Dirty Claws(level 2) – You can attack with fierce claws(+4 damage/level)

脏爪子(要求等级2级),你可以用爪子猛烈的攻击敌人。(每升1级增加4点攻击力)

Luck(level 2) – You are incredibly fortunate.(Adds +1 to all attributes/level)

幸运(要求等级2级),你有惊人的幸运。(每升1级所有属性增加1点)

Orcslayer(level 8) – Years of fighting Orcs has benefited you.(+1 damage/level to Orcs)

半兽人天敌(要求等级8级),你多年与半兽人的战斗使你受益。(每升1级增加1点对半兽人的伤害)

Iron Will(level 8) – When severely injured, you regenerate health.(+10%/level)

钢铁意志(要求等级8级),当受重伤时,可以回复生命。(每升1级生命回复增加10%)

Fleet of foot(level 8) – You are fast and quick.(footspeed is increased by 5%/level)

神行(要求等级8级),你的速度很快,也很敏捷。(每升1级增加5%的移动速度)

Bersserker(level 15) – You gain fury with each enemy slain.(+4/level hitpoints and +4/level spirit for each foe Killed)

狂战士(要求等级15级),每杀死一个敌人你都会得到力量。(杀死一个敌人后可以增加生命和精神力,每升1级多增加4点生命和精神力。)

The Precious(Level 20) – When wounded, there is a 10% chance of entering a rage and doing triple damage for 10 seconds.

珍爱(要求等级20级),你受伤了以后,有10%的几率会暴怒10秒并且造成3倍的伤害。

主动技能:

Berserk Attack(Level 2) – Smeagol claws for +4 extra damage/Level.35 Spirit.

狂暴攻击(要求等级2级),每升1级史麦戈的爪子增加4点攻击力,消耗35点精神。

Rock Throw(Level 2) – Smeagol throws a rock for 3 damage/level. Throws faster at level 3.15 Spirit.

扔石头(要求等级2级),史麦戈向敌人扔石头,每升1级攻击力提高3点,3级时扔石头速度加快,消耗15点精神。

Cower(Level 2) – Enemies take pity on Smeagol and Ignore him while he is cowering for 1.5 seconds +0.5 seconds/level.25 Spirit.

畏缩(要求等级2级),当史麦戈畏缩,敌人将忽视他。持续1.5秒,每升1级增加0.5秒。消耗25点精神。

Gollum!(level 4) – Gollum gains +5 Strength, Accuracy, and Defense/level. 80 Spirit.

古鲁姆!(要求等级4级),古鲁姆的力量、精确和回避每升1级增加5点。消耗80点精神。

Pitiful Wail(Level 12) – Enemies around Smeagol take 10 damage and stunned for 2 seconds, +2 seconds/level.50 Spirit.

哀嚎(要求等级12级),Smeagol周围的敌人受到10点伤害并眩晕2秒,每升1级增加2秒。消耗50点精神。



文：NW 旅团 · aironline

《光明之魂2》角色技能分析报告



击力加成亦有提高，有趣的是这种提高是无规律的。举个例子，弓箭手的初始弓武器从1到7级的攻击力加成为1、2、4、6、8、9、12，初始枪武器的攻击力加成为2、4、6、8 11、13、17。一般从6到7级的提高比较明显。即使是同种类武器，武器名不同，加成的数值亦不同。法书类无攻击力加成。

6．魔法的攻击力与 SP 值的联系：魔法的攻击力与 SP 的开方成正比

攻击力计算公式为：

$$MATK=X*SP^{0.5}$$

说明：这篇技能分析报告不是来自官网，而是自己通过统计学实验得出的。其中“大约”等词并不表示相关数值是凭感觉得出的，而是因为数据不够精确才做如此表述。实际上文中所有项目的数值均是采集了几十乃至上百个数据才统计出来的。

为了方便大家阅读，将正文要提到的几个词汇说明一下：

1.“(使用)”和“(自动)”：(使用) 表示该特技需要通过蓄力才能使用，(自动) 则无需使用，会直接在战场上发挥效用。

2.“(等差提高)”：是指各级别的数值是以等差数列的形式提高。即每次升级时提升的数值是相同的。

3.“(队伍同效)”：是指在联机合作时，角色的某些技能会对战友产生同样的效力。

4.“会心一击”和“必杀”：二者是一个意思，都是指物理攻击中出现特效，伤害值会达到普通攻击的1.5～2倍。

5.武器攻击力加成：

当角色可以使用一种武器的技能时，装备该种武器即可发现武器的攻击力有所加成（在武器的基本攻击力数值后面的蓝色数值），而且随着角色武器技能的等级提高，相应武器的攻

“MATK”为魔法攻击力，“SP^0.5”即SP值的开方，“X”为参数，每种魔法的每个等级都有其固定的参数。

☆实际的伤害值还要考虑到敌人的魔法抗性，与抗性成反比。

☆魔法伤害值与敌人的防御力无关。

7.各个属性的附加效果：

火：中者燃烧，会追加一定的伤害。

冰：对敌人是冻住，对于我方的效果是降低行动速度。

雷：中者不能移动，但可攻击。

圣：中者被弹开（吹飞）。

暗：中者命中率下降。

毒：中者一定时间内会不断减少HP，每次减少最大HP 的5%。

☆所有的效果都是随机出现的。



分析开始

战士 ALEX



战士的3个武器的攻击特技都可攻击复数的敌人。任选两种培养都可以。盾防御效果十分显著，但由于受到只有使用盾才能发挥效用的条件限制，所以还是不推荐培养。防御提升值得培养，而攻击提升效果不太明显。“吃药心得”在后期战况比较惨烈时的确有很大用处。

剑特技(使用)：前冲横砍一剑，攻击范围尚可。

消耗SP：等级数+1

威力：1级时约为普通攻击时的1.75倍，每升1级攻击力提高16.5%（等差提高）。

随等级提高，前冲的距离也会增加。



斧特技(使用)：用斧横扫周围的敌人，360°攻击。

消耗SP：等级数+1。

威力：1级时约为普通攻击时的1.8倍，每升1级攻击力提高17%（等差提高）。

枪特技(使用)：用枪连续刺击，可以做细微的移动，但攻击的方向不能变化。

消耗SP： 等级数+1

威力：1级时和普通攻击伤害值一样，每升1级提高4%。

1级时可连续刺击3次，每升1级提高1次。

盾防御（自动）：提升盾的防御力。

当装备盾时，提高盾的防御力，类似武器技能提升时的武器攻击力加成（参考武器的攻击力加成）。此外还会随机产生防御效果，出现该效果时会有一个小盾图像，进一步减少敌人的伤害值。☆该技巧的级别与效果的出现率成正比，而与效果的大小无关。

防御提升（自动）：提升衣服的防御力。

当穿着衣物时，提升衣服的防御力，类似武器技能提升时的武器攻击力加成，（参考武器的攻击力加成）。

吃药心得（自动）：提升药物的效力。

回复药每升1级效用增加40%，6级升7级时增加80%，即7级时药效为0级时的4.2倍。

截击（自动）：给予攻击中的敌人大伤害。效果统计困难。

攻击力上升（自动&队伍同效）：攻击力提高。

每级提升的数值为2、2、2、3、3、3、7。如果已经提升到6级可千万别放弃啊，不过即使到7级时攻击力也只提高了22点……

弓箭手 RUIN



只有弓和枪两种武器，大不了一起培养好了。瞄准的技能是一定要培养的。飞行系大伤害，对付飞行系的效果十分明显，值得培养。“迷惑”基本上是垃圾技巧，而“森之力”的攻击力是随INT值提升，所以这两个特技只能做消遣用。此外如果偏重使用弓箭的话，对于敏捷值的培养要求要比用枪来得高一些，因为弓特技的持续时间较长，如果中间被敌人的攻击打断了就吃大亏了。

弓特技（使用）：连续射出数支箭，每支箭只能攻击一个敌人。



消耗SP：2+1×（级别−1）

攻击

力：每支箭每升1级提高5%（等差提升）。

枪特技（使用）：投出巨大化的枪，可以攻击复数的敌人。

消耗SP：级别数×1

攻击力：1级时攻击力约为普通攻击的1.6倍，以后每升1级攻击力提高18.5%（等差提升）。



随等级提高，枪也会越来越大。

瞄准（自动）：提升弓和枪的攻击距离。

效果：随级别提升攻击距离加长，7级时约是0级的两倍。

迷惑（自动）：有一定几率将击中的敌人变成“友军”（帮自己攻击），“友军”头上会冒出一颗心，有时间限制。

1～7时的几率提升：统计困难，7级时成功率大约是10～15%。垃圾技能。

对空（自动）：对飞行系的伤害值随技巧等级提高而增加。

每提升1级伤害值增加40%（等差提升）。

☆所谓飞行系，是除了魔法师以外所有能浮在空中的敌人。

森之力（使用）：召唤森林里的动物帮助战斗。

消耗SP：3+2×（级别－1）

1级：松鼠

二级：蜜蜂，附加毒属性

三级：蝴蝶，附加火属性

四级：冰狼，附加冰属性

五级：花猪

六级：光珠，附加光属性

七级：雷狼，附加雷属性

1级的松鼠攻击次数是5，每升1级动物的攻击次数多1，雷狼可以攻击11次。

召唤出来的动物在换版面或攻击次数用完前都不会消失。

和其他法术一样，动物的的伤害值符合魔法的伤害值规律（参考魔法的攻击力与SP值的联系）。

必杀（自动）：提高所有攻击的必杀率。

1～7时的几率提升：统计困难，7级时必杀率大约20%。

HP恢复（自动&队伍同效）：自动回复HP。

效果：1级时每分钟20点，每升1级加4点。

龙战士 TYNE



相较之下还是斧的特技较为实用些，主要是因为攻击范围很广。盾防御与防御提升请参考战士的评价。破甲的效果不是太明显，不作优先考虑。吐息极其霸道。但要完全发挥其威力，还是把提升敏捷值的点数放在体力值上好了。龙威和抗性提升都是极其实用的特技。尽量早点提升吧。

斧特技（使用）：360° 抡斧头并向前移动。

消耗SP：2+（等级－1）

威力：1级时约为普通攻击的1.6倍，每升1级攻击力提高13.5%（等差提升）。

随等级提高，移动的距离也会变长

☆斧的攻击力加成相对较高，不同等级斧武器之间的攻击力差别也较大，作为平衡，技巧攻击力提升率就低一点。

链锤特技（使用）：链球抡上两圈然后向前砸出。

消耗SP：即等级数

威力：1级时约为普通攻击的1.5倍，每升1级攻击力提高16.5%（等差提升）。

☆抡链球的时候也有攻击力，不过还不到砸出去那一击的1/10……

盾防御（自动）：提升盾的防御力。

当装备盾时，提高盾的防御力，类似武器技能提升时的武器攻击力加成（参考武器的攻击力加成）。



此外还会随机

产生防御效果，出现该效果时会有一个小盾图像，进一步减少敌人的伤害值。☆该技巧的级别与效果的出现率成正比，而与效果的大小无关。

防御提升（自动）：提升衣服的防御力。

当穿着衣物时，提升衣服的防御力，类似武器技能提升时的武器攻击力加成，（参考武器的攻击力加成）。

破甲（自动）：可让攻击过的敌人防御力下降。

效果：统计困难，很可能是随机的，7级时成功使出敌人的防御力大概下降30%

吐息（自动）：受到敌人伤害有一定几率会使用龙的吐息反击。

威力：与自身的攻击力无关，随技巧等级提高而提高。7级时对最低等的史莱姆可造成600点左右的伤害。

几率：随等级提高而提高，7级时约2/3。

（说起来龙吐息是龙的招牌特技了，为什么龙人不能随意使用呢？原因大概是龙人不是纯龙血统，天生缺陷，而在危急时身体里龙的血统会发生作用，先天反射式的吐出龙息来……）

龙威（自动）：一定几率让近身敌人的攻击力变弱。

等级越高效果越明显，7级时敌人的近身攻击伤害值降到1/10以下，成功率接近100%。

抗性提升（自动）：提升对所有魔法的抗性（风魔法除外）。

效果：每升1级各魔法抗性提升8点，六级到级时提升16点，即是说最大提升64点。

魔法师PAM

如果不是闲的无聊我想没有哪个会去练杖术的吧？

各种魔法的搭配很值得讨论，推荐几个优先培养的搭配方法：



△风魔法+雷魔法：远程攻击+中程大范围攻击，有了风魔法就不用担心属性弱点，而雷魔法隔墙都能攻击敌人，没有攻击死角。



◇冰魔法+爆炎魔法：冰火两重天，同样没有属性弱点和攻击死角。

◎火魔法+雷魔法：火魔法的性能十分好——消耗SP少，咏唱时间短，威力大，成长性好——不用实在可惜。与雷魔法搭配是最好的选择。

对于只靠精神力混的魔法来说，能提高防御的“魔法护盾”和能提高SP回复速度的“精神集中”是必不可少的技能，不培养的话一定会死的比较难看。

杖特技（使用）：来回挥动杖攻击敌人（两击）。

消耗SP：级别数+1

威力：1级时为普通攻击的1.45倍，每升1级提高35%（等差提升）。

火魔法（使用）：放出火球，直线前进，可以穿透敌人，可以打破木箱和门，遇到墙消失。



消耗SP：级别数+1

威力：中等，每升1级伤害度提高85%（等差提升）。

冰魔法（使用）：射出冰锥，攻击距离有限，但从第二级开始可以由被击中的敌人身上反弹，追打其他敌人，最大攻击次数等于级别数。可以打破门和木箱。

消耗SP：级别数+2

威力：中小，每升1级伤害度提高67.5%（等差提升）。

雷魔法（使用）：向前方一定范围内的敌人落下闪电。对门、木箱之类无效。

消耗SP：8+4×（级别−1）

威力：中等，每升1级伤害度提高67.5%（等差提升）。

风魔法（使用）：放出无视防御的龙卷风，遇到敌人会缠绕敌人连续攻击。不遇敌则笔直向

前。遇到墙壁会消失，但可以穿过门和栅栏。

消耗 SP：级别数 +2

威力：小，每升1级伤害度提高67.5%（等差提升）。

1级时最大攻击次数为2，每升1级提高1。此外随级别提升，龙卷风的体积也会增大，攻击范围更广。

☆所有的角色和敌人对风魔法都没有抗性。

爆焰术（使用）：点燃周围的敌人，将之烧灭。对门和木箱无效。

消耗 SP：10+5 ×（等级 –1）

威力：大，每升1级伤害度提高67.5%（等差提升）。

火属性，随等级提升攻击范围扩大。

魔法护盾（使用）：用蓝色的魔法光芒笼罩全身，提升物理防御力。

消耗 SP：8+4 ×（级别 –1）

效果：每升1级防御力加10，1级时持续时间约50秒。每升1级持续时间加9秒。

精神集中（自动）：加快 SP 回复的速度。

每提升1级，SP 每分钟多回复6点。

☆SP 回复速度：魔法师在SP100时每分钟回复18点，每提升100SP，回复速度加4点。

僧侣 BURI



杖就不管了。僧侣的另外两个攻击特技是链球和护身光魔法。你是要一个暴力僧侣还是魔法型僧侣？这决定了你的能力值培养方向是力量还是智力。个人推荐培养光魔法。剩下的几个技能都是十分实用的，但总不能一起培养吧，那太慢了。推荐优先培养精神集中和祝福。3个辅助魔法都是队伍同效的，如果是用来联机的，不妨优先考虑它们。

杖特技（使用）：挥杖全力一击，会向前移动一小段距离。

消耗 SP：级别数 +1

威力：1级时约为普通攻击的1.9倍，每升1级攻击力提高18%。



☆随等级提高，向前移动的距离也会稍有增加。

链球特技（使用）：随铁球一齐向前滚动。

消耗 SP：级别数 +1

威力：1级时约为普通攻击的1.7倍，每升1级攻击力提高11.5%。

☆滚动结束后立即跟普通攻击有很大几率是光属性。

治疗术（使用）：回复 HP。

消耗 SP：8+4 ×（级别 –1）

效果：各级别回复量为 30、50、90、150、230、330、500。

防御术（使用 & 队伍同效）：暂时提高角色的物理防御力。

消耗 SP：6+3 ×（级别 –1）

效果：每升1级防御 +20。1级时持续时间约50秒，每升1级持续时间加9秒。

魔防术（使用 & 队伍同效）：提升对各属性魔法防御力（风魔法除外）。

消耗 SP：6+3 ×（级别 –1）

效果：每升1级各属性抗性加10。

1级时持续时间约50秒。每升1级持续时间加9秒。

祝福（使用 & 队伍同效）：暂时提高角色的各项能力数值。

消耗 SP：6+3 ×（级别 –1）

效果：每升1级各能力加8。

持续时间约50秒，每升1级持续时间加9秒。

☆所谓各项能力，是指力量、敏捷、智力、体力四项能力。

光魔法（使用）：在身体周围产生光圈，接触到的敌人会受伤，并被弹开，可以攻击多次。

消耗 SP：8+4 ×（级别 –1）

威力：小，每升1级伤害度提高70%。

持续时间：3–4秒，如果攻击到敌人，持续时间会稍有加长。

精神集中（自动）：提高 SP 回复速度。

每提升1级，SP 每分钟多回复8点。

☆ SP 回复速度：，僧侣在 SP 100 时每分钟回复20点，每提升100点SP，回复速度加6

点。

格斗家 JAT

爪特技的攻击力相对较高，但对方向稍有要求。匕首的攻击力低，但用起来不用费神，此外攻击次数还比爪多，实用性绝对不在爪之下。至于到底使用哪种武器还是看大家的爱好。



格斗家的攻击力后天不足（武器性能），但可以先天来补：狂暴和反击一旦发动效果十分可观，况且发动几率又高，推荐培养。但要注意不要把敏捷值提升的太离谱。

剩下的特技除了疗伤心得是铁定要练的，其他的可以忽视了。

爪特技(使用)：前冲连续抓击。

消耗 SP：级别数 +1

威力：1 级时约为普通攻击的 1.15 倍。从统计图表可以看出，爪特技的威力并不是随等级提高而等差提升，而是随等级提高，提升的比率越来越大：1 级到 3 级提高了 17.3%；3 级到 5 级提高 18.7%；5 级到 7 级提高 21.3%。最终 7 级时的攻击力约为 1 级时的 170%。

☆随等级提高，前冲的距离也会加长。

匕首特技(使用)：手持匕首高速旋转进行多段攻击，可略微移动。

消耗 SP：级别数 +1



威力：1 级时每段伤害值约为普通攻击的 80%，每升 1 级攻击力提高 19.5%（等差提升）最大攻击次数为级别数加 1。

☆随等级提高，持续的时间和可移动的距离都会随之加长。

轻足（自动）：提高回避率。

效果：统计困难，在敏捷值低的情况下即使升到 7 级，效果也不是很明显。

会心一击（自动）：提升会心一击出现率。

效果：随等级提高不太明显，7 级时会心一击出现率也只有 30%以下。

反击（自动）：受到伤害时，有一定几率会条件反射式的踢击敌人。

随技巧等级提高攻击力和几率上升，与自身的攻击力无关，7 级时对最弱的史莱姆的伤害值为 372，几率大约为 80%。

狂暴（自动）：受到攻击后暂时提升攻击和防御力。

效果：1 级至 6 级时每升 1 级攻防各加 20 点，6 级升 7 级时加 40 点。最大值为 +160。

☆每一个场景只能使用一次，持续时间 30 秒。

要害攻击（自动）：提升打晕敌人的几率。

效果：相当不明显，7 级时会心一击出现率也只有 15%左右，和雷属性攻击的致晕效果可以叠加。

疗伤心得（自动＆队伍同效）：自动恢复 HP。

恢复速度：1 级时每分钟恢复 19 点，每升 1 级提高 11 点。

忍者 RERAN

不愧是忍者，特技真是稀奇古怪。虽然有落叶之术这样强力的忍术。但还是培养成战士型的比较实际。武器方面推荐“铠通”，和暗杀之术配合效果十分良好。手里剑比起弓箭来性能要差的多了，最多只有 5 击，威力也低，加上必杀效果后也好不到哪去，实在要使用的话，可以考虑与缝影之术配合，虐待不能移动的敌人应该很爽。



此外还有个另类的练法：魔法忍者。只练落叶之术。数值培养则以 INT 值为主（老兄，很难练的 -_-）。要玩就玩到底，顺便再练个木隐术

好了。免得忍术放不出来被围殴至死…… 会心一击只在使用手里剑时能发挥最大效力，而暗杀之术只针对铠通这一特技。其他的基本上可以忽略了。



铠通（使用）：用圆形的“气”攻击敌人。可多次攻击，可做细微的移动。

消耗SP：等级数+1

威力：1级时伤害值和普通攻击相当。每升1级伤害值提高5%。随等级提升移动的距离和持续的时间也会变长，换言之能攻击的敌人和次数更多。

☆和暗杀之术配合能发挥最大威力。

手里剑乱射（使用）：向前方散射出5支手里剑。

消耗SP：等级数+1

威力：1级时每支手里剑的伤害值是普通攻击的75%左右，每升1级伤害值提高18%

☆附加必杀率提升的效果。

会心一击（自动）：提升会心一击的出现率

效果：7级时大约为30%

☆关于会心一击配合匕首特技最合适的说法：手里剑乱射本身就有相当高的必杀率，配合该特技能够让必杀率相当的高。虽然就该特技本身而言，对必杀率的影响是和用剑是一样的。但是剑的特技铠通是不会产生会心一击的。所以该特技配合匕首是唯一的选择。

落叶之术（使用）：落下各种奇怪的物体砸向敌人。

消耗SP：8+4×（级别−1）

效果：每升1级伤害值提高75%。随等级提高，有效距离也会变远。

威力颇大，INT25时1级落叶术即可对最弱的史莱姆造成50点左右的伤害。

☆落叶之术的伤害值和魔法一样，取决于角色的INT值。

☆落下的东西包括：鼹鼠、16t的砝码、菜刀、盆、带刺的果实、烧鸡（？）、猪。

缝影之术（使用）：让周围的敌人暂时停止移动。

消耗SP：6+3×（级别−1）

效果：1级时持续3秒左右，每升1级提高0.5秒。随级别提升，该技的有效范围也会增大。

☆被停止移动的敌人仍然可以攻击。

轻身之术（自动&队伍同效）：提高移动的速度。

消耗SP：8+4×（级别−1）

效果：1级时效果不明显，持续时间为50秒。每升1级持续时间增加10秒。7级时速度大约提高30%

木隐之术（自动）：受到攻击后用木头做替身而自己暂时隐身。

成功率：7级时可达90%左右。

☆木影术并不能减少自己受到的伤害，但可以避免因为受创硬直而遭到连续伤害。

☆在隐身状态时，忍者甚至可以穿过敌人。

暗杀之术（自动）：从背后袭击敌人伤害值加大。

效果：每升1级伤害值增加60%（等差提升）。

☆这里毕竟不是天诛的世界，想从背后暗杀敌人是很困难的。但游戏有个BUG让暗杀之术仍有使用价值：背对敌人使出铠通，然后向后移动，此时系统会判定敌人是背后受伤害……（好像是桔右京的剑术）

暗魔法师 BRANDT

使用暗魔的玩家是幸福的，因为有很多实用的特技。



使用暗魔的玩家是痛苦的，因为实用的特技太多。

主要攻击手段嘛，可以优先培养暗焰，SP达到一定水平后再培养暗影。也可以培养毒雾为主。此外还有暴力巫师一说（BRANDT：“说我是暴力巫师？看我一书拍死你！”……怎么样，我说他暴力吧），就是单练“魔变”这个技能。而能力点数也以战士型来培养。变成魔物的种种好处都在下面，自己看吧。

剑魔是个相当尽职的仆人，不练可惜了。精神集中是魔法师必备技能……我说了几次了？至于血蝙，虽然能不断补充自身的HP，但攻击效率也太低下了，不推荐。

杖特技（使用）：全力挥动杖，可将面前的敌人弹开。

消耗SP：级别数+1

威力：1级时约为普通攻击的1.7倍，每升1级伤害值提高16%（等差提升）。

暗焰（使用）：向前方施放暗之焰。

消耗SP：级别数+1

威力：中强，每升1级伤害值提高65%（等差提升）。

毒雾（使用）：向前方施放毒雾。

消耗SP：4+2×（级别－1）

威力：中，每升1级伤害值提高70%（等差提升）。

☆毒雾附加毒属性。

☆毒雾具有传染性，受到毒雾伤害的敌人在一段时间内会将身上的毒传染给身边的敌人，传染的效果与直接受创的效果大致相当。

暗影（使用）：全体攻击，用黑暗之影吞噬周围的敌人。

消耗SP：10+5×（级别－1）

威力：强，每升1级伤害值提高65%（等差提升）。

魔变（使用）：变成魔物。

消耗SP：6+3×（级别－1）

持续时间：1级时持续20秒，每升1级持续时间加5秒。

变成魔物以后角色的数值呈如下变化：

角色的ATK=STR；DEF固定为该魔物的DEF；各属性抗性固定为该魔物的属性抗性；INT值不受影响（实际上变成魔物也用不上SP）；其他数值如下表所示，与角色的基本值相加。

☆角色变成怪物后便不会受到怪物的主动攻击，受到暗魔攻击的怪物会反击，而其他的会在边上看热闹（大概以为是同伙打架）。

魔剑（使用）：召唤魔剑协助攻击，会自动攻击敌人，过一个画面就会消失。

消耗SP：3+2×（级别－1）

威力：弱，最大攻击次数为级别数+2，每升1级伤害值提高65%（等差提升），而6级升7级时伤害值的提高约为1级时的200%。



☆魔剑的伤害值符合魔法的伤害值规律（参考魔法的攻击力与SP值的联系）。

☆魔剑虽然有穿透墙的感知力，自身却不能穿透墙壁，经常会钉在墙上影响攻击效率。

☆魔剑能认出变成怪物的主人。不会消失也不会攻击主人。

血蝠（使用）：单体攻击，召唤吸血蝙蝠攻击敌人，伤害敌人的同时恢复自身的HP。

消耗SP：3+2×（级别－1）

威力：中弱，每升1级伤害值提高65%（等差提升）。

☆吸收的HP大致为伤害值的1/5。

精神集中（自动）：加快SP回复的速度。每提升1级，SP每分钟多回复6点。

☆SP回复速度：暗魔法师在SP 100时每分钟回复18点，每提升100点SP，回复速度加4点。

暗魔法师？？？

不跟大家讨论他的真实身份了。这里单分析他的能力。

这个“？？？”的特技其实和暗魔法师BRANDT没有分别。只不过大概因为他热爱体育运动或是饮食比较合理什么的，初始能力值全是18，而且跑得也比他弟……不是，是比暗魔法师BRANDT快的多。所以大家要是想使用暗魔这个职业，还是先用别的职业通关一次，然后选用他好了。

级别	怪物	DFE	VIT	STR	DEX	火防	冰防	雷防	圣防	暗防	毒防
1	史莱姆	8	+5	+8	+2	30	45	45	45	45	45
2	骷髅战士	20	+11	+21	+7	40	60	50	20	70	60
3	蜘蛛	25	+15	+22	+8	50	50	50	50	50	50
4	锤子兵	34	+19	+30	+11	50	50	50	70	30	50
5	怪鸟	50	+30	+45	+16	50	50	50	50	50	50
6	镰刀怪	30	+32	+40	+35	45	50	50	50	50	50
7	死灵骑士	90	+47	+60	+32	70	70	70	70	70	70

文：Bjyanf

《超级马里奥A4》研究集锦



无限加命法（续）

为什么要加上一个"续"字呢？因为在UCG的9月A中，LIKY大人已经为我们奉上了无限加命的一些方法，这些方法基本上都是利用龟壳来实现的，操作起来相对会比较简单点。而在下文中，笔者将介绍一些上级的加命方法，这些就要考验你的操作技巧了。

1. 无限踩踏敌人

实现这一点就需要你去寻找一个可以无限供应敌人的地方，而且你还必须身着可以浮空的装备。踩中一个敌人后，弹到空中，然后缓慢地落下来；在下落的过程中，等敌人出现后再去踩。这样从理论上来讲，你就可以一直浮在空中而不会接触到地面；而在实践中，就要看你把握时机的能力。当你连续踩中9头敌人后就可以加1UP，以后每踩一个敌人就能加1UP。在游戏中笔者发现了2个能实现这种加命方法的地方：



1-2开始处不远的水管会不断吐出敌人，你可以守在下方等敌人过来再去踩它们赚命。

在"2-城堡"的开始处会碰到3头骷髅龟，将这3只骷髅龟引到一处。先踩敌人，然后浮空，再去踩敌人，如此反复。不过要注意的是，你要估计好骷髅龟复活的时间、顺序以及行动方向，找准落点。



2. "伪"无限踩踏敌人

相对于上面那种，这种方法加命的速度会慢点，不过很安全、也很有趣。我们不必去浮空，而且还有停靠的地方。怎么你不信？那就请往下看：

在3-7中，当游戏进行到一半时能撞出一条绿藤，参见下图所示，把绿龟壳扔进两个硬砖块之间，让它来回碰撞。当你踩中它时，立刻跳到绿藤上去，等它从龟壳里钻出时再去踩，再跳到藤上去，如此反复。



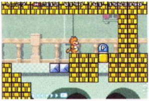
3. 重复某一关卡进程

所需要的条件是，当你有目的地自杀时，至少已经在当前关卡获得2条以上的命。游戏中能找到不少满足条件的关卡，而你可以重复进入这些关卡来赚取更多条命。

比较有名的例子就是在"7-小城堡1"中无限收集金币赚命。在一个大厅中，踩中P装置后会出现无数的金币。从大厅最下方的门进去后会从大厅右边的门出来，这时你会发现，刚才遭"洗劫"的砖块又会恢复原样，我想这样



大家应该能明白了吧。其实早在1-1中，我们也可以实现这种无限加命，只是效率不高而已，因为玩家必须身着浮空装备。参见下图，在这里能找到P装置，踩中后把金币扫荡完，然后赶紧飞向右上方的水管。从水管进去后出来，刚才的砖块又恢复原样了，如此反复。考虑到在游戏开始后不久就能获得叶子，所以这种方法也是可行的。当然，路上不要忘了空中的绿蘑菇。用这种方法，每条命大概可换来三四条命左右。





另外，这种加命法在2-1中也是可行的。在关尾处，你会看到两个黄色水管（水管之间都是砖块，其中有个敌人藏在砖块里），从右边的水管进去。里面有个P装置，踩中它后立即回到上面来，收集完金币后再从右边水管进去。刚才的P装置又出现了，如此反复即可。速度快的话，可在时间耗尽前赚上四五条命。



秘密大搜索

1. 看你往哪跑

我们是可以控制（绿色）蘑菇的流动方向的，它主要取决于我们撞蘑菇时所处的位置。当你撞到蘑菇所在砖块的左半边时，它们就会从右边跑下来；反之，则会从左边出现。

2. 不是秘密的秘密

当你到达终点处时，若以全速状态——也就是说此时你可以飞向空中，再以45度角从左下角到右上角朝选择框跳的话，就能撞出星星卡。相信这早已不是什么秘密了吧。



3. 就是撞不死我

当你跟障碍物只有一个砖块的距离时，如果此时用龟壳朝障碍物扔出去的话，你会发现龟壳竟然朝你身上穿过去，而你却不会有事；如果你就在障碍物的身旁，那么此时把龟壳扔出去的话，龟壳就会自动地撞死掉，而不会再弹出来。



4.1 Believe I Can Fly

在游戏中有不少隐藏要素需要你飞向空中去寻找，可是它们提供给你的却只是一段小小的距离来让你加速，这时如果你选择用P翅膀的话就很不划算了。事实上，不用P翅膀也是可以飞向空中的，你可以来回加速奔跑，碰到尽头时用轻跳来减少能量的消耗，熟练掌握这种技巧的话，你就能轻易地飞向空中。

5. 吝啬的道具栏

时刻谨记——道具栏最多只能存放28个道具，当你的道具栏全满时再获得新的道具后，这时原来的第28个道具就会被新的所替代，所以平时尽量不要把道具栏给塞满。

6. 不一样的谢词

当你打败每个世界里的小库巴时，都会收到来自所在世界国王的致谢。不过你知不知道，如



▲谢谢你，善良的浣熊，请让我知道你的名字！



▲你的样子也被改变啦？要不要我把你变回原样？



▲你的衣服能借我穿一下吗？什么，不行？太糟了。

果以不同的服装（比如浣熊装、青蛙装以及乌龟装等）去见国王时，这些致谢的内容可是会有所不同的哦。下面我们就以1-大城堡的国王为例。（以下的对白是笔者对照该游戏英文版翻译而成的，若有不对的地方还请大家及时指正）

7. 浣熊装＋P 翅膀＝?

游戏中最实用的装备莫过于是浣熊装了，但是如果能够加上P翅膀效果实现无限浮空的话，那该多棒啊。不要以为笔者在欺骗大家，在游戏里可是能实现这种愿望的哦，不过我们付出的代价会大点。条件——任何有浣熊装的关卡，准备——进入关卡前你必须装备P翅膀，如果以P翅膀的状态穿上浣熊装的话，这时你就会发现浣熊装也是能无限浮空的。呵呵，怎么样，是不是很简单啊！不过要注意，该效果仅在当前关卡有效。

8. 链球也疯狂



游戏中我们会在2-5首次碰到这种链球敌人，相信大家对此早已见怪不怪了。



不过你们有没有想过它可是会自己摆脱束缚的哦。当你保持与链球处在同版面时，这时如果你等上120秒的话，意想不到的时就会发生了，链球会挣脱束缚朝你扑过来。注意，在第110秒左右，它浑身会发光，这可是个警告哦！

9.BOSS 的另类打法



其实也谈不上什么另类，只是在游戏中大家早已习惯用踩踏来"蹂躏"BOSS了，如果你对这种千篇一律的打法觉得很无趣，不如来试试这个。所谓的"另类打法"，说简单点，也就是用子弹来攻击BOSS。游戏中的子弹共分两种：身着锤子装扔出的锤子和普通的火球，前者威力大，只对小城堡里的BOSS和库巴有效，而对飞空艇上的BOSS却无效；后者威力虽然小点，但对这三类的BOSS都有效。一般来说，对付小城堡里的BOSS需要5枚火球或者是2把锤子，对付飞空艇上的BOSS需要10枚的火球，而搞定库巴则需要35枚的火球或者是5把锤子（尽量靠近BOSS扔锤子，这样就能形成连击，威力也就越大）。



10. 最速通关

如果说我只需玩4个关卡就能跑到第8个世界，这可能吗？答案是当然可能。必玩关卡——1-1、1-2、1-3和1-城堡。1-1、1-2在游戏中是不可避免的，而我们必须在1-3和"1-城堡"找到2支笛子，这是快速爆关的必备道具。2支笛子都找到后，先使用其中一支，会来到一个传送地带。接着在传送地带使用另一支笛子，就能带你去第8个世界了。怎么样？是不是很快啊！呵呵！当然，最速爆机最重要还是要看你的技巧，毕竟你到这里时并没有收集到多少道具。

11. 星星的秘密

当你在《超级马里奥兄弟3》中每达到1000000分时，在《超级马里奥兄弟3》的标题上方会出现一颗星（也就是在选择《超级马里



奥兄弟3》和《马里奥兄弟》的画面),你最多可以获得5颗星;当你在《马里奥兄弟》中每达到150000分时,同理在《马里奥兄弟》的标题上方也会出现一颗星,而你最多也是只能拥有5颗星。

12. 关卡任你游

前提是你要在游戏中打完每个关卡(大概是90个左右)。当你把库巴被打败,观看完结局画面,游戏就会提醒你去记录一下。记录完后就会传送到一个选择世界的画面,这时你就能随意



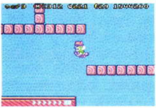
地穿梭于8大世界,选择自己想要去的关卡。由于每个关卡(包括蘑菇房子等等)都是可以重复进去的,所以说此时的道具是取之不尽的。

13. 无敌水中游

满足条件的关卡——3–9,而且你必须是以浣熊装进入该关卡。在游戏中你会找到一块白色平



台(也就是那种你蹲在上面就会掉到画面后方的平台),继续往前走就会看到一堵墙挡在两个炮台之间,你要做的就是把墙给打碎。接下来,



我们就可以返回到那块白色平台,掉到画面后方后,继续往右边前进,要小心炮台射出的子弹,从墙右边的绿色水管进去后,你就会发现自己竟然在水的背面。什么?不信?找个敌人试试不就清楚啦。

14. 穿墙大法

库巴的城堡真的是坚固无比吗?我看未必。想知道答案的话,就来看看我们的马里奥耍的穿



墙大法。在库巴的城堡里能找到两处可以穿过去的墙,我们先来看第一处。参见上图所示的地方,从这里顶出一颗绿色蘑菇后,这时你就要在平台最左边的边缘蹲下,然后用卧跳跳到砖块的上方,成功的话你就会发现马里奥会直接从墙壁穿过去。切记,这种方法对于小个子的马里奥是无效的。参见下图所示,第二堵可以穿过去的墙就在这边,不过你要装备P翅膀再选择下方的门进去才会碰到。蹲下后用俯卧飞行



来到库巴石像的上方就能穿墙了。

后记

至此,游戏的研究总算告一段落了,细看一下,你会发现本文的不少内容其实并没有太大实际意义,或者可以说是根本毫无用处(众小编怒:你是想来骗稿费啊!)。笔者写这篇研究的主要目的还是为了博大家一笑(当然不排除有赚稿费的可能性),让大家知道原来游戏还能这样玩啊。另外,由于本作对应E-Card,而笔者并没有E-Card,所以在这里就不能把里面的精彩内容带给大家,这一点还请大家多多见谅。



文：木子歆

《勇者斗恶龙怪物篇 旅团之心》
二、三周目研究

编辑部的各位：

你们好，这是我第二次给你们投稿了，没想到第一次投稿就在《掌机王》第六辑中看到了自己写的秘技和交友资料，只是贵刊把我和男玩家放到一起了 -_-b，不过也正因为这样我交到了很多新朋友，谢谢你们。《掌机王》我每期都买，原因只有一个：我也是一名GBA战士^0^。好了，不浪费你们宝贵的时间了，进入正题吧。我所研究的都是"《DQ》系列"的游戏，第六辑中《特鲁尼克大冒险2》只是我玩出的一点心得，这次我要说的还是"《DQ》系列"的游戏——GBA上的《勇者斗恶龙怪物篇 旅团之心》，看了贵刊第四辑中《勇者斗恶龙怪物篇 旅团之心》的攻略后，觉得里面写的游戏流程虽然很清楚，可是二周目的一些细节没写清楚。最近我玩出一些心得，希望贵刊能将它带给那些喜欢《DQM》的朋友。

木子歆

1.玉の迷宫的BOSS送的奖品

游戏到了二周目开始出现玉了，游戏的目的也以收集玉为主，用玉组成迷宫。打败迷宫底层的BOSS可以拿到一些好东东。奖品分为属性玉和怪兽の心两种，要想得到属性玉就必须打败迷宫的BOSS才能拿到（对话时选第一项），但是如果你是想要怪兽の心的话，直接选第二项，不需要战斗，它会给你选你想要的心，只能三选一哦。迷宫共6种：火、水、地、风、暗、光，奖品也不同哦。

迷宫	玉	怪兽の心
火之迷宫	火之玉	ひのせいれい しんりゆう にじくじゃく
水之迷宫	水之玉	みずのせいれい ゲランスライム マスタースライム
地之迷宫	地之玉	ちのせいれい イソフエルゴソ キソグレオ
风之迷宫	风之玉	かぜのせいれい スカラベーグー ローズバトラー
暗之迷宫	无	やみのせいれい ナイトリッチ グラコス
光之迷宫	无	ひかりのせいれい ドラゴソマシソ キラーマシソ2

从上面这个表看得出来除了前4个属性的迷宫有玉送外，暗、光两迷宫没有玉，要注意的是二周目火、水、地、风个迷宫的玉只能取得一次！收集4块玉后就能组成一个特殊迷宫，在底层可以救出4个被困的幻魔（这个在《掌机王4》里提过了）。三周目后6个迷宫BOSS都会送特殊玉了，这些特殊玉只用一颗就能开启迷宫，不用像原来要4颗玉组合才能开启迷宫（至于特殊



玉的种类在《掌机王4》里有）。关于怪兽の心，看上面的表就一目了然了，每个迷宫BOSS给的怪兽の心除了BOSS本身自己的心外，还有六大派系各派的一只五星、一只六星怪兽の心，当然这些心的派系也关系到这个迷宫敌人的种类，下面要讲的就是这个啦。

2.玉の迷宫的敌人

迷宫的敌人跟迷宫底层BOSS送的怪兽之心有关，看看上面的表吧，火之迷宫BOSS送的心后两个都是龙系的，当然这个迷宫的敌人都是龙了，想收集什么派系的心就进什么样的迷宫去吧，越是底层，怪的星级越高哦，像黄金史莱姆就要到水之迷宫的13、14层才有。

迷宫	敌人
火之迷宫	龙系
水之迷宫	史莱姆系
地之迷宫	野兽系
风之迷宫	自然系
暗之迷宫	恶魔系
光之迷宫	物体系

3.玉的组合

看了《掌机王4》的一些玩家是否发现按照书上介绍的方法组合的迷宫里面的敌人很杂呢，

呵呵，看了歆儿的组合方式你就明白怎么回事了^0^。

经过本人的细心研究，发现迷宫的组合很简单，要是大家按照《掌机王4》中介绍的方法去组合火の玉迷宫的话，按顺序红蓝黄绿来组，迷宫的敌人会有龙系、史莱姆系、野兽系、自然系，是不是很杂呢？而且又要按这个顺序组合有时会比较麻烦，只有红蓝黄，没有绿时就头疼了。其实要想让迷宫的敌人统一一个派系，又不用按照规定的顺序组合出迷宫的方法是有的，方法就是用同一种颜色的玉来组合，比如用4颗红玉就能组合出火之迷宫，而用4颗蓝玉可以组合出水之迷宫哦，看看在下表的基础上新加入的资料，你会更清楚迷宫的组合。其实不用4颗玉也能组合出迷宫，只是这样的迷宫没有BOSS罢了，迷宫的底层是一个宝箱，而且没有什么好东西，都是世界树之叶、世界树之露、妖精的媚药、小奖牌之类的东西。4颗玉组合的迷宫有15层；3颗玉组合的迷宫有7层；2颗玉组合的迷宫有5层；1颗玉组合的迷宫有3层。



迷宫	敌人	代表属性的玉	迷宫的方向
火之迷宫	龙系	红玉（レッドのオーブ）	向下（共15层）
水之迷宫	史莱姆系	蓝玉（ブルーのオーブ）	向上 （共15层）
地之迷宫	野兽系	黄玉（イエローのオーブ）	向下 （共15层）
风之迷宫	自然系	绿玉（グリーンのオーブ）	向上 （共15层）
暗之迷宫	恶魔系	紫玉（パープルのオーブ）	向下 （共15层）
光之迷宫	物体系	银玉（シルバーのオーブ）	向上 （共15层）

4.迷宫的一些其他东东

在玉之迷宫里冒险，玩家会在其中几层楼碰上一些小房间，而这些小房间对玩家是有帮助的哦，玩家一般在3、4、6、7、9、10、12、13这些楼层碰上小房间，一般一次冒险最多碰上4次小房间，最少3次。小房间里有什么呢？看看下面吧。

贤者：HP、MP全恢复。

商人：卖世界树之叶、世界树之露、妖精的媚药还有迷宫脱出的道具。

僧侣：恢复HP。

吟游诗人：恢复MP。

游人：使下一层的迷宫不出现敌人。

战士：使下一层的迷宫敌人出现率上升。

医术士：解除异常状态。

魔法师：直接到达迷宫底层。

怪物：打倒它可以得到它的心。

宝箱：8个宝箱在那里，你知道怎么做吧？

你是否觉得玉之迷宫的敌人强度有点BT呢？任我方的级数有多高，它们总能和我方打得势均力敌？其实玉之迷宫的敌人强度是按我方守护怪物的级数、能力来判断的，比如说我方带着3只怪物都在67～70级左右，攻击力都是999，那么就算我方3只怪物的防御力有999，每被敌人打一击还是会被扣去100～200点HP左右，而マスタースライム的悔恨一击可以打掉700～800的HP！一些敌人还会使用强力的攻击魔法！要是我方带的怪物都是1级，那么敌人也就弱得可以了，连魔法都不会用。不过无论迷宫的敌人有多强，迷宫地层的BOSS能力是不变的。

5.特殊玉及BOSS

三周目的属性玉迷宫BOSS送的玉不再是属性玉了，而是特殊玉。特殊玉有8种，8个迷宫中7个是有BOSS的，在一定回合内打倒它们可以得到它们的心！值得一说的是ひかりのオーブ迷宫的BOSS天空兽てんかいじゅう的旁边有いっかくじゅう帮忙；而メタルのオーブ迷宫是拿来练级的，里面的敌人就メタルスライム、はぐれメタル、メタルキング3种，BOSS黄金史莱姆ゴールデンスライム有3只；ひかりのオーブ、せいじゅうのオーブ的迷宫到了第9层后有6大属性神兽把守。

开启迷宫玉的名称	迷宫的层数	BOSS	打倒所使用的回合数
メタルのオーブ	共3层	ゴールデンスライム HP？？	？？
マルタのオーブ	共7层	ワルぼう HP18500	15回合内（15回合也行 ）
ばしゃのオーブ	共7层	无（改造马车+1负重最大值）	
タイジユのオーブ	共7层	わたぼう HP19500	15回合内（15回合也行 ）
りゅうのオーブ	共15层	りゅうおう HP？？	？？
ひかりのオーブ	共15层	てんかいじゅう HP22000+いっかくじゅう HP5000	15回合内（15回合也行 ）
じゃしんのオーブ	共15层	デュランン HP20000	15回合内（15回合也行 ）
せいじゅうのオーブ	共15层	マスタードラゴン HP50000	30回合内（30回合也行）

6.冒险必备，友情的象征——伙伴

从二周目开始，一些强力伙伴都分布在世界各地，正等着你去寻找他们。如果只知道要收集玉，然后打BOSS，那么这个游戏最大的乐趣就被你埋没了哦，玩了87小时的我，已经得到了好多3级伙伴了，还等什么呢？快点去找他们吧，看了《掌机王4》的话应该明白伙伴是有级数的：在他们的职业名字中含有ベテラン称号的是2级伙伴，含有マスター称号的是3级（究级）伙伴，而职业名字中没有这些称号的伙伴就是1级的了，这些都是《掌机王4》里简短提到的。经过歆儿的研究，有一些职业的名字里有ちょう、だい这两种称号，其实这两种称号的伙伴也是2级的，比如像游人就只有ちょう的，而没有ベテラン和だい的，战士和剑士只有ベテラン的，没有ちょう和だい的。这些伙伴的出现是完全随机的，每当玩家打完一回玉之迷宫（是经过迷宫BOSS传送回来，而不是自己迷宫脱出哦），出来后，以前去过的城堡或小村庄里会有伙伴在那里等你去招募他们，这些伙伴出现在哪里、伙伴的职业、职业的称号（职业级数）完全是随机的，一般打完一次玉之迷宫可以在外面收回3到4个伙伴，当然这要有耐心，因为每个城都走到会很久，就算用上4个幻魔的羽毛也还是很久，而且坐船的时间会多（我晕船，别叫我坐船去找你哦>_<）。《掌机王4》里把伙伴的能力大概提了一下，这回我就补上一些吧。不过我说的可是1～3级伙伴的能力哦。这里说的都是伙伴职业的单体能力，几个在一起的组合能力不说了，因为1级伙伴+1级伙伴=2级伙伴，1级+2级=3级，2级+2级=3级！3级+3级=3级！所以3级伙伴带一个就够了，多带也还是3级，浪费了马车的位置和重量。



战士

战士在游戏初期就有了，玩家会认为战士只是帮打一回合，攻击力又不是很高，而且又很重，游戏后期都没有用了。其实战士的真正实力体现在玩家带的守护怪物身上，就是说随怪物的攻击力而定，而且在战斗时把マスターせんし放在马车第一位可以使这辆马车的守护怪物第一回合打出3倍力量！怪物的攻击力是999的话（最好在攻击前让速度快的怪物帮忙加一个バイキルト攻击力2倍），第一回合能打出1200～1400多的伤害，以后都是600～800的伤害。打マスクードラゴン（究级龙）必备伙伴！强力推荐打BOSS时带上。

职业	战斗特技	战技效果	战斗被动技	被动技效果
せんし	オノだげき	90%的斧击	无	无
ベテランせんし	オノもうだ	125%的斧击	无	无
マスターせんし	オノむそう	170%的斧击（无视25%防）		
	ちからため	第1回合攻击力2倍		

战士之心

せんし	ベテランせんし	マスターせんし
攻击力+5	攻击力+10	攻击力+30

魔物使

可以打出怪物的心不说了，3级的魔物使可以使用特技查看玩家所在地区的敌人种类，在玩家收集心时起到重要作用。玉之迷宫的敌人派系已经可以统一了，但是具体这个怪在这个迷宫的哪一层出现呢？要用到魔物使了吧。不要以为玉之迷宫的敌人出现的层是一定的，连黄金史莱姆都不一定会在水之玉迷宫的13、14层，因为玉之迷宫有个特点，只有用魔物使的特技才能发现，比如说在水之玉迷宫的13层用魔物使的特技发现没有黄金史莱姆的话，向上走一层或向下走一层然后再回到这一层，再使用特技查看，如果没有就反复几回，总之要先确定这个怪物会出现的大概楼层，再用特技来查看。在地图上行走有一定几率会遇上怪物需要帮助的事件（就是一个怪物站在屏幕中间），有3级魔物使在的话一般都能帮得上忙，得到它的心。收集心时必备！平时最好也带在马车上。

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
まものつかい	かだめる	战后心入手率提高（少）	无	无
だいまものつかい	おだてる	战后心入手率提高（中）	无	无
まものマスター	なつかせよう	战后心入手率提高（多）	まもののけはい	显示本区域出现怪物

魔物使之心

まものつかい	だいまものつかい	まものマスター
MAX HP+10	MAX HP+10	MAX HP+10

魔法师

战斗中不会比战士和剑士强（说的都是3级职业），但是在地图上行走时带上他，能提供很大方便，特技是防止地形伤害和不遇敌人的魔法，后者很实用，因为在玉之迷宫里不想理那些杂兵的话，用这个魔法很方便嘛。平时最好带在马车上。

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
まほうづかい	メラぃ	8～12伤害（单体）	无	无
だいまほうづかい	メラミ	70～90伤害（单体）	トラマナ	伤害地形无效
	ベギラマ	30～42伤害（一组）		
	ヒャド	25～35伤害（一组）		
まほうマスター	メラゾーマ	180～200伤害（单体）	トラマナ	伤害地形无效
	ベギラゴン	88～112伤害（一组）	トヘロス	怪物不出现
	ヒャダルコ	42～58伤害（一组）		

魔法使之心

まほうづかい	だいまほうづかい	まほうマスター
MAX MP+5	MAX MP+10	MAX MP+30

僧侣

到3级的僧侣行动的回合时，如果本马车守护怪物的HP比较低，僧侣会用特技帮怪物HP全恢复；要是我方3个怪物的HP都一般多的话，僧侣会使用世界树之露，帮3个怪物恢复一定量的HP。在地图上行动时，可以随时召唤商店和教堂！（迷宫中召唤不了）。强力推荐怕在路上饿死的玩家带上。

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
そうりよ	いのり	30～40HP回复（单体）	无	无
だいそうりよ	いやし	75～90HP回复（单体）	どうぐやをよぶ	地图上召唤道具屋
そうりよマスター	せいなるひかり	HP完全回复（单体）	どうぐやをよぶ きょうかいよび	地图上召唤道具屋 地图上召唤教会

僧侣之心

そうりよ	だいそうりよ	そうりよマスター
智力+5	智力+10	智力+30

猎人

战斗中只会射命中率超低的毒箭，在地图上可以通过打猎加一些饱腹度(帕饿死不如带僧侣，一次加满饱腹度)。

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
かりうど	ゆみや どくや	敌中毒（单体）	かり	打猎（F+10）
ベテランかりうど	ねらいうち どくや ねむりや	敌中毒（单体） 敌眠（单体）	かり	打猎（F+20）
マスターかりうど	みだれうち ねむりや マヒや	敌眠（单体） 敌麻痹（单体）	かり	打猎（F+50）

猎人之心

かりうど	ベテランかりうど	マスターかりうど
MAX HP+5	MAX HP+10	MAX HP+30

金属猎人

1级职业只能打去5点HP（任何敌人都是5点伤害），2级职业打去100HP，3级呢？呵呵，只要让他在马车里，几乎每战都会追加一只メタルスライム或はぐれメタル或メタルキングゲ。强力推荐给练级郁闷者。

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
メタルハンター	メタルたたき	攻击任何敌人5点HP	无	无
メタルキラー	メタルおうぎ	攻击任何敌人100点HP	无	无
メタルマスター	メタルおうぎ	攻击任何敌人100点HP	メタルさがし	战斗中追加一只金属系敌人

金属猎人之心

メタルハンター	メタルキラー	メタルマスター
防御力+10	防御力+20	防御力+50

料理人

料理人的作用是移动中减少F（饱腹度）的消耗量，战斗中帮恢复一定量MP。值得一提的是，带着这个职业在地图上行动时，有一定几率触发料理人独有的事件：地点是在森林，可以在

研究中心

森林摘到加能力最大值的种子，作用有点鸡肋，喜欢玩魔法的玩家可以带上。

职业	战斗特技	战技效果	移动被动技	被动技效果
りょうりにん	マジカルスープ	MP回复10（单体）	たべものせつやく	采摘大苹果（1~2个）
だいりょうりにん	マジカルシフェー	MP回复20（单体）	たべものせつやく	采摘大苹果（1~3个）
りょうりマスター	マジカルステーキ	MP回复40（单体）	たべものせつやく	采摘大苹果（2~3个）

料理人之心

りょうりにん	だいりょうりにん	りょうりマスター
MAX HP+5	MAX HP+10	MAX HP+30

钓鱼师

战斗中封敌一回合攻击，级数高的钓鱼师可以多封几回合。移动中可以钓鱼加F。

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
つりし	まきエサ	敌1回合行动不能（单体）	さかなつり	河边钓鱼（1条）
ベテランつりし	いっぽんづり	敌2回合行动不能（单体）	さかなつり	河边钓鱼（2条）
マスターつりし	とあみ	敌3回合行动不能（单体）	さかなつり	河边钓鱼（3条）

钓师之心

つりし	ベテランつりし	マスターつりし
MAX HP+5	MAX HP+10	MAX HP+30

舞娘

战斗中使用舞蹈HP我方3个怪物一定量的HP，也会用舞蹈封住敌人攻击，地图上行动时用特技使敌人出现几率提高。其实要让敌人出现的话，怪物有招敌出现的特技くちぶえ，用她的特技的话又要走又耗F，也有点鸡肋，不推荐使用。

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
おどりこ	おどるふ	敌MP下降（全体）	无	无
ベテランおどりこ	しょうねつダンス さそうおどり	敌MP下降（全体） 敌行动不能（单体）	无	无
マスターおどりこ	きゅうきょくのまい さそうおどり ハッスルダンス	敌MP下（全体） 敌行动不能（单体） HP70~80回复（全体）	たびのおどり	遇敌率上升

舞娘之心

おどりこ	ベテランおどりこ	マスターおどりこ
敏捷度+5	敏捷度+5	敏捷度+5

盗贼

除了开商店和偷道具，实用点的就是识别技能了，使用技能后，这一层迷宫的宝箱会变色：红色是道具，黄色是金钱，蓝色是怪物（ミミック）。要不是因为他可以在营地里开个银行方便玩家存东西，我看他也要下岗了。不推荐带上马车，留在营地就好了。

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
とうぞく	ぬすむ	偷取宝物（几率低）	インパス	识别宝箱
だいとうぞく	かすめとろう	偷取宝物（几率中）	インパス タカのめ	识别宝箱 寻找城镇
マスターとうぞく	うばいさる	偷取宝物（几率高）	インパス タカのめ レミラーマ	识别宝箱 寻找城镇 搜寻宝物

盗贼之心

とうぞく	だいとうぞく	マスターとうぞく
敏捷度+10	敏捷度+20	敏捷度+30

剑士

最强实力的象征！可以攻击敌人4次，带有这个职业的马车守护怪物可以攻击2次！比战士的实用价值还高。想要4个幻魔、瓦塔波わたぼう、瓦鲁波ワルぼう、龙王りゅうおう、邪神デュラン、天空兽てんかいじゅう、黄金史莱姆ゴールデンスライム、究级龙マスタードラゴン这些心的话就多收些剑士吧！强力推荐，带上1个都快无敌了，999攻击力的黄金史莱姆配一个剑士，一回合清理战场！

职业	战斗特技	战技效果	战斗被动技	被动技效果
けんし	にかいぎり	2回剑斩	无	无
ベテランけんし	さんだんけん	3回剑斩	无	无
マスターけんし	よんれんきつ	4回剑斩	はやぶさ	第1回合伙伴2回攻击

剑士之心

けんし	ベテランけんし	マスターけんし
攻击力+5	攻击力+10	攻击力+30

骑士

一直不怎么被重用，当守护怪都够强大了，这个职业也下岗了，防御力不够时可以靠一下他（肉盾？）。

职业	战斗特技	战技效果	战斗被动技	被动技效果
きし	きしのたて	回合伤害减少25%	无	无
ベテランきし	まもりのたて	回合伤害减少50%	无	无
マスターきし	せいなるたて	回合伤害减少75%	みまわり	防止敌先制攻击

骑士之心

きし	ベテランきし	マスターきし
防御力+5	防御力+10	防御力+30

武斗家

这个职业的实力还可以，靠会心一击来证明自己的实力，不过作用没有战士和剑士实在（要是每次都是会心一击就好了 -_-+）。

职业	战斗特技	战技效果	战斗被动技	被动技效果
ぶとうか	かいしんだ	较低会心一击率	无	无
ベテランぶとうか	かいしんけん	一般会心一击率	无	无
マスターぶとうか	かいしんげき	较高会心一击率	しっぷう	先制攻击

武斗家之心

ぶとうか	ベテランぶとうか	マスターぶとうか
攻击力+10	攻击力+20	攻击力+50

商人

可以在营地里买东西，给玩家提供了不少方便，和盗贼一样，有一个3级的商人留在营地就行了，收集小奖牌时可以带出去一起冒险。

职业	战斗特技	战技效果	移动被动技	被动技效果
しょうにん	こぜにはっけん	偷取金钱（少量）	たからをしめす	地图上显示（小奖牌）宝箱位置
だいしょうにん	こづかいはっけん	偷取金钱（中量）	たからをしめす	地图上显示（小奖牌）宝箱位置
キングしょうにん	サイフはっけん	偷取金钱（大量）	たからをしめす	地图上显示（小奖牌）宝箱位置

商人之心

しょうにん	だいしょうにん	キングしょうにん
MAX HP+5	MAX HP+10	MAX HP+30

地图士

这个职业可以说一直是占有重要地位的，有了这个职业，玩家就不会在冒险时迷失方向（废话）。可以配合商人和占卜师的特技一起用。

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
ちずし	ちけいちょうさ	我方加速（单体少）	ちずをひらく	看局部地图
ベテランちずし	ちけいはあく	我方加速（单体中）	ちずをひらく	看世界地图
マスターちずし	ちけいじゅくち	我方加速（单体多）	ちずをひらく	看完美世界地图

地图士之心

ちずし	ベテランちずし	マスターちずし
敏捷度+5	敏捷度+10	敏捷度+30

占卜师

可以占卜敌人HP、MP残余量，打BOSS时带上便可知己知彼了，不用像本人以前玩某游戏打BOSS老半天，一直在想BOSS到底还有多少HP呀？（-_-b）　二周目可以占卜玉的位置。

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
うらないし	うらない	调查敌人HP	オーブをしめす	地图上显示宝珠位置
だいうらないし	ふうせい	调查敌人HP/MP	オーブをしめす	地图上显示宝珠位置
うらないマスター	よげん	准确调查敌人HP/MP	オーブをしめす	准确显示宝珠位置

占卜师之心

うらないし	だいうらないし	うらないマスター
聪明度+5	聪明度+10	聪明度+30

研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心 研究中心

贤者

论战斗中的作用当然比僧侣要厉害！移动中也有自己的另类的特技，谁会想到贤者能玩飞机呢？

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
けんじゃ	ベホイミ	75～90HP 回复（单体） イオラ	无 52～68 伤害（全体）	无
だいけんじゃ	ベホマ	HP 完全回复（单体） イオラ	ルーラ 52～68 伤害（全体）	飞到去过城镇
マスターけんじゃ	ベホマラー イオナズン	90～120HP 回复（全体） 130～150 伤害（全体）	ルーラ	飞到去过城镇

贤者之心

けんじゃ	だいけんじゃ	マスターけんじゃ
MAX MP+10	MAX MP+20	MAX MP+50

吟游诗人

这个职业本人也不知道怎么评价，除了完成幻魔交给的任务用上他外好象一点价值都没有了（汗）。

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
ぎんゆうしじん	うたごえ	敌封魔（单体）	无	无
ベテランしじん	こころのさけび	敌封魔（单体） たたかいのうた	无 我方防上升（全体）	无
マスターしじん	みわくのうた たたかいのうた ゆりかごのうた	敌封魔（单体） 我方防上升（全体） 敌眠（全体）	たびのうた	遇敌率上升

吟游诗人之心

ぎんゆうしじん	ベテランしじん	マスターしじん
智力+5	智力+5	智力+5

医术士

这个职业在我方的怪物学会ひかりのはどう后就没有用了，不推荐使用。

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
いじゅつし	てあてでちりよう	毒回复（全体）	无	无
だいいじゅつし	ちりよう	毒、眠回复（全体）	キアリー	毒回复
いじゅつマスター	きゅうご	毒、眠、麻痹、咒回复（全体）	キアリー	毒回复
			シャナク	咒回复

医术师之心

いじゅつし	だいいじゅつし	いじゅつマスター
MAX HP+5	MAX HP+10	MAX HP+30

赌徒

呵呵，这个职业我也不知道怎么说好了，只觉得这个职业比较另类。希望有研究的朋友和我一起研讨一下这个职业。

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
ギャンブラー	あくまのルーレット	敌HP变1（单体）／我HP减半（单体）	无	无
ハイギャンブラー	ダブルリーチ のろいのスロット	敌HP变1（一组）／我HP减半（单体）	无	无
ギャンブルキング	トリプルリーチ じごくのしんけいすいじゃく	敌HP变1（全体）／我HP减半（单体）	无	

赌徒之心

ギャンブラー	ハイギャンブラー	ギャンブルキング
?????	?????	?????

游人

这个职业相信玩过《DQ Ⅲ》的朋友对他印象会很深吧？这种职业竟然可以转成最强的职业贤者？这一作里游人也依然搞笑，看看下面吧，他可以在营地里开设赌场哦！

游人之心

あそびにん	ちょうあそびにん	あそびマスター
怪物星数减1（珍贵度）	怪物星数减2（珍贵度）	怪物星数减3（珍贵度）

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
あそびにん	たわむれる ねる	自己睡着	あそびにいく	花 100G 找宝（低）
	なにかを	召唤失败		
	だじやれ	表演一场闹剧令敌行动不能（单体）		
ちょうあそびにん	あそぶねる	自己睡着	あそびにいく	花 100G 找宝（中）
	なにかを	召唤失败		
	だじやれ	一场闹剧敌行动不能（单体）		
	たいあたり	防御无视撞击（单体）		
	おおわらい	怪物被吓跑（单体）		
	ゆるがすよう	怪物行动不能（单体）		
あそびマスター	こうゆう ねる	自己睡着	あそびにいく	花 100G 找宝（高）
	なにかを	召唤失败		
	だじやれ	表演一场闹剧令敌行动不能（单体）		
	たいあたり	防御无视撞击（单体）		
	おおわらい	怪物被吓跑（单体）		
	ゆるがすよう	怪物行动不能（单体）		
	メラゾーマ	180～200 伤害（单体）		
	きみようなおどり	？？？？？（我方单体）		
	ことばで	敌攻 2 倍！／敌防减 33%（单体）		
	いみふめいな	敌眠（单体）		

最后说一下《掌机王 4》中没有提到的一个职业： 转生士

这个职业看起来没有多大作用，可是想收伙伴的玩家一定要带上，因为他可以使打到的怪物转生成人！本人在一次打倒メタルスライム后发现怪物被转生士变成了 1 级的金属猎人！被吓得又惊又喜。(^_^b)

职业	战斗特技	战技效果	移动指令技	指令技效果
てんせいし	てんせい	战后怪物变成人（低）	无	无
だいてんせいし	ほしてんせい	战后怪物变成人（中）	无	无
てんせいマスター	つきてんせい	战后怪物变成人（多）	てんせいのけはい	显示本区域怪物变何职业

转生士之心

てんせいし	だいてんせいし	てんせいマスター
智力 +10	智力 +10	智力 +10

好了，说了这么多大家对游戏后期应该比较了解了吧？希望这款经典的游戏能给您带来乐趣。这个游戏我玩了 87 小时，希望喜欢“《DQ》系列”的玩家们和我一起等待下一部 GBA 上的《DQ》作品吧。想和我一起聊“《DQ》系列”的朋友可以联系我哦。我的资料上期就有了，大家自己去看吧。



文：tiangtiang= 方块霸王

《超级街霸方块II TUBRO》全隐藏要素详解



超级街霸方块II TUBRO		CAPCOM		PUZ
GBA	SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO	2003年3月28日		欧版
	1~2人	自带记忆功能	64M	售价不详
	对应GBA专用通信线			推荐玩家年龄：全年龄



《超级街霸方块II》是CAPCOM利用《街霸》和《恶魔战士》里的人气人物形象制作的一款益智方块游戏，曾发行过PS、PC等多个版本，是款颇为热血和爽快的方块游戏。该游戏非常适合双人对战，乐趣无穷！但由于是方块游戏，当时的游戏杂志并没有介绍，了解该游戏的玩家并不多。此次向GBA的完美移植无疑是广大GBA玩家接触和了解这个游戏的一次机会。

CAPCOM在向GBA移植这款游戏时，保留了游戏的一些隐藏模式和众多隐藏要素。下面将向大家一一详细解说：

隐藏人物选择

通过以下方法可以不用挑战STREET PUZZLE模式就直接选择隐藏人物。

豪鬼：1P时，在选人画面中将选择框移至莫妮卡处，按住选择键，然后输入下下下左左左A即可；2P时，在选人画面中将选择框移至菲莉西娅处，按住选择键，然后输入下下下右右右A即可。

丹：1P时，在选人画面中将选择框移至莫妮卡处，按住选择键，然后输入左左左下下下A即可；2P时，在选人画面中将选择框移至菲莉西娅处，按住选择键，然后输入右右右下下下A即可。

Devilot：1P时，在选人画面中将选择框移至莫妮卡处，按住选择键然后输入左左左下下下，在时限倒数至10时按A即可；2P时，在选人画面中将选择框移至菲莉西娅处，按住选择键然后输入右右右下下下，在时限倒数至10时按A即可。

丽丽的纸符：1P时，按住选择键，将选择框从莫妮卡移至丽丽处，按A即可；2P时，按住选择键，将选择框从菲莉西娅移至丽丽处，按A即可，成功后在游戏画面中丽丽将不会出现，只有一个小纸符。

Anita（就是Donovan身边那个总抱着无头娃娃的女孩）：1P时，按住选择键，将选择框从莫妮卡移至Donovan处，按A即可；2P时，按住选择键，将选择框从菲莉西娅移至Donovan处，按A即可，成功后在游戏画面中Donovan将不会出现，只有Anita一个人。（请大家注意她的终结必杀——love for you，CAPCOM式的幽默表露无遗。）

STREET PUZZLE模式

在STREET PUZZLE模式中，玩家能够获得很多的隐藏要素，具体如下：

①选择隆VS隆，战胜后获得MASTER ARCADE模式（最快街机模式）。在MAIN MENU中直接选择。











②选择樱VS樱，战胜后获得SAKURA’SONG(樱的主题歌“I WANT YOU TO KNOW”)和TEAM PHOTO(开发成员合影)；选择春丽VS春丽，战胜后获得ILLUSTRATIONS（插图欣赏）；选择菲莉西娅VS菲莉西娅，战胜后获得INTERMISSIONS（动画欣赏）；选择丽丽VS丽丽，战胜后获得S.E. COLLECTION（效果音欣赏）。在MAIN MENU新增的GOODIES模式里选择。

③选择隆VS豪鬼，战胜后可选择豪鬼；莫妮卡VS Devilot，战胜后可选择Devilot；Donovan VS丹，战胜后可选择丹。在GOODIES中的SECRET CODES可看到选择方法。

④选择肯VS隆、VS莫妮卡；春丽VS丽丽；樱VS菲莉西娅；莫妮卡VS肯；丽丽VS春丽、VS Donovan；Donovan VS樱，战胜后得到对方的特别胜利图标（获胜图标由V字图案变为个人专属图标）。

⑤选择隆VS肯；春丽VS Donovan；樱VS丽丽；莫妮卡VS隆；菲莉西娅VS莫妮卡、VS春丽；丽丽VS樱、VS菲莉西娅，战胜后获得对方的背景音乐。在GOODIES中的SOUND TEST里选择各人物的BGM来听。

⑥选择肯VS樱、VS Donovan；春丽VS菲莉西娅；樱VS隆；莫妮卡VS莫妮卡、VS春丽；菲莉西娅VS肯；Donovan VS丽丽，战胜后获得对方的人物配音。在SOUND TEST里选择各人物的VOICE即可。

⑦选择隆VS春丽、VS Donovan；肯VS丽丽、VS菲莉西娅；春丽VS樱；樱VS莫妮卡；菲莉西娅VS隆；Donovan VS肯，战胜后得到对方人物的特别配色方案一。选人时按R+A键。

⑧选择隆VS樱；春丽VS肯；樱VS春丽；莫妮卡VS菲莉西娅；菲莉西娅VS丽丽；丽丽VS莫妮卡；Donovan VS Donovan、VS隆，战胜后得到对方人物的特别配色方案二。选人时按L+R+A键。

两种特殊结局和一个终极隐藏人物

在游戏中，除了正常结局外，还有两种比较特殊的结局，一种是在一次都不接关的情况下通关，还有一种是在HARD和MASTER ARCADE两种模式下通关。其中后一种情况通关后，在结局的最后出现CAPCOM的标志时，包括隐藏角色在内的共12名角色会全部出现，这其中有一名角色是游戏中根本没出现过的，他排在右下角，春丽的右边，丹的下面，是一名穿着道袍的男性角色，他到底是谁呢？（我觉得他应该是来自《恶魔战士》中，而且和丽丽有很大关联）可不可以在游戏中使用他呢？

有趣的排行榜BUG

在游戏中选择任一隐藏人物，使总分进入排行榜前五名，之后选择ERASE GAME DATA清除游戏记录，正常情况下排行榜也会复位，但在此情况下，隐藏人物的记录却不会被清除，但排名会下降，这样就会出现排名在后的分数却高的情况，而且我试过多次结果都一样，快拿起你的GBA，让你名垂青史吧！

除了以上隐藏要素外，制作组在移植时根据GBA和该游戏的特点，使GBA版的VS模式可以一部主机供两人对战，操作方法是：1P时，L键选人，方向键控制左右，轻按L键转动方块，长按L键使方块下落；2P时，R键选人，A键和B键控制左右，轻按R键转动方块，长按R键使方块下落。最后希望大家都来试一下这款过瘾的方块游戏，祝大家玩得愉快！





火熱秘技

GBA ORIENTAL BLUE 青之天外

◆赚钱大法（低级）

游戏初期可到上海，花1000元买个腕轮，然后在隔壁的BOX店花30元钱改造，给这个腕轮加上4颗相同的魔石，只要最低等的魔石即可，比如火石、水石，这样改造后腕轮就会有星号标记，然后拿到旁边老鼠族的古董店去鉴定，一般价值都会超过2000元，运气好还会达到5000元，卖出后就赚了，这样来回倒几次就发了。



◆赚钱大法2（中级）

同样是在上海，用以上同样的方法，不过这次换一换道具，在老鼠族的JUNK店花1125元购入“ふこうのよろい”，花30元加上4颗相同的魔石，还是只要最低等的魔石即可，比如火石、水石4，再去拿去鉴定，运气好最高价值可达到1万2，来回倒卖吧。有了一定资本便可使用下面的“赚钱大法（高级）”。



◆赚钱大法（高级）

有了几十万的资本后就可以做做大买卖了。可以去九龙的秘密店花15万购买ヘッドギア或者ティアラ，同样用以上的方法加以改造，这样鉴定出来的价值可达到上百万，来回几次便可当上千万富翁了。

注意：鉴定出来的道具一定要在古董屋才能卖到那么高的价格，普通的商店卖价始终是买价的一半。另外，鉴定道具之前最好存档，因为鉴定价值完全是随机的，高低会相差很多，特别是做上大买卖之后这个差别有可能是几十万之多。



▲同样的“天帝之铠”，鉴定价值相差38万，所以鉴定前最好存档。

GBA 古惑狼赛车

◆隐藏的音乐游戏

GBA的《古惑狼赛车》里有个隐藏的小音乐游戏，无须通关也没有任何条件限制便可开启，只要你在复位的同时按住L或R就行，不能松开，必须一直按着，这样就能进入隐藏的小音乐游戏了《DDR》类型的。



张永昌

GBA 指环王 国王归来

◆BUG攻击力提升法

先装备双手持的大剑，再装备盾，之后在另一只手装上单手剑，你就会发现攻击力(Damage)提升了，如此重复上述步骤，攻击力就会继续提升……换版面或存盘再读取后攻击力会恢复正常，只好再重复几次了，这点耐心还是有的吧(-_-+)。不过既然要装双手剑，这个BUG就只对阿拉贡、吉姆利和埃尔文有效。

BBS.NEWWISE.COM 站友 eccoonline 提供

◆道具复制大法

1.联机复制

联机复制道具的方法在前作《指环王 双塔》中就已经有了，即A将道具给B，然后B存档，A不存档退出，这样道具就被复制了。本作中此方法同样有效。

2.单机复制

游戏中储物树洞（Ranger hollow）对整个游戏都是通用的，即游戏的4个存档都共用一个树洞，在A存档中存入树洞的道具，在B存档的树洞中可以取出来，所以可以利用此点进行单机复制。具体步骤如下，先记录存档A，然后将要复制的道具存入树洞中，然后再记录存档B。之后退出游戏并读取存档A，你会发现树洞中已经有了要复制的道具，而你身上那个道具也还在。如此反复，可复制出大量道具。



BBS.NEWWISE.COM 站友 阿狗 提供

GBA 火影忍者 木之叶战记

◆大蛇丸出现

大蛇丸在原作中是传说的三忍之一，在游戏中满足一定条件后他也是会加入的哦。具体加入条件如下：

首先要将STORY模式爆机一次，存档后回到地图画面，然后顺序输入指令：SELECT、上、下、上、下、左、左、右、右、左、上、START，成功后游戏会出现“抓到了大蛇丸”的信息，大蛇丸便会加入队伍，初期能力就很强哦。



◆岸本齐史出现

相信看过原作漫画的玩友再熟悉不过，岸本齐史便是《火影忍者》漫画的作者，那么你们是否知道，其实岸本在游戏中也是会加入的哦。具体加入条件如下：

首先要将STORY模式爆机一次，存档后回到地图画面，然后顺序输入指令：START、下、上、下、上、右、右、左、左、右、下、SELECT，成功后岸本先生便会加入队伍。

GBA L.O.D 豪翔传 崩界轮舞曲

◆隐藏人物出现

本游戏汇集了两位著名漫画家永井豪和石川贤笔下的众多人气角色，诸如铁甲万能侠、盖塔机器人、兜甲儿等角色都会在游戏中登场。而现在判明，这两位漫画家也会在游戏中出现哦。

永井豪出现条件

游戏完成3周目以后，与所有的オモライ对话完，在豪地藏那里回复体力的时候就会发生永井豪加入的事件。

石川贤出现条件

首先，要将石川贤旗下所有角色的图鉴全部完成，这样在贤铜像那里回复体力的时候就会发生石川贤加入的事件。

GBA 马里奥和路易 RPG

◆路易身上的金币

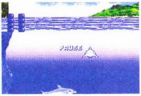
当取得锤子并学会锤子的技巧后，让路易将马里奥砸小，然后让路易往马里奥头上跳，跳到正上方时让马里奥起跳，你会看到马里奥用他那可以顶碎砖块的铁头顶到路易的屁股上，路易痛苦地大叫一声，然后身上就会掉下一枚金币，如此反复，马里奥每顶一下路易，路易身上就会掉一枚金币（这小子的私房钱可真不少），发财了。呵呵，不过事情没那么简单，因为每顶一下，路易的HP就会减少一点，减到1他身上就不会掉金币了。所以，要想通过此法发财的话还得找一个回复点（比如地图右方的海岛上就有一个），路易的HP不够了立刻就回复，只要有耐心，要多少钱就顶出多少钱，买什么装备、道具都不在话下了。



GBA 世嘉游戏合集

◆《海豚》的作弊模式

控制海豚面向屏幕立刻暂停，顺序输入右、B、R、B、R、下、R、上，便可开启游戏的作弊模式，在里面可任意选关、选听音乐等。



ポケットモンスター Pokémon ルビー　ポケットモンスター Pokémon サファイア

风靡全球的《口袋妖怪》网络对战系统

文：口袋妖怪网　koflover

前言

怪物级掌机游戏《口袋妖怪》可谓无人不知，究竟它为什么有这么大的魅力？原因是多方面的，一个很重要的原因就是，《口袋妖怪》具有很强的互动性，其对战乐趣更高，比起《星际争霸》、《拳皇》这些游戏也毫不逊色。日本和港台的相关比赛也是如火如荼，作为一名“口袋妖怪迷”，如果你不知道《口袋妖怪》网络对战，那你就落伍了（^_^）。如今，像《星际》、《魔兽》那样通过战网和各地高手一决雌雄的梦想已经成为了现实，一个名为“rsbot”的《口袋妖怪》对战平台正在帮助玩家圆梦，无论是在家还是在网吧，只要有一套能上网的设备，就可以享受对战的乐趣。



截至发稿日起，rsbot已经成立数月有余，其前身gsbot（就是支持《口袋妖怪 水晶》对战的平台，rsbot其实就是支持《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的平台）已经运行近三年之久，因此参与玩家众多。这个由英国大学生fanha开发出来的对战平台现在几乎代表着世界最高的《口袋妖怪》竞技水平，诸多高手技艺已经炉火纯青，他们在对战时展现出来的技战术令人叹为观止。所以一切热爱《口袋妖怪》的玩家还在等待什么，赶快一起进入《口袋妖怪》里最具诱惑的对战中来吧！用你们的智慧和对口袋的深刻研究，来为国人在世界“口袋界”争得应有的荣誉！最后要说的是，该对战平台是完全免费的（^_^）。

rsbot 的注册办法和使用教学

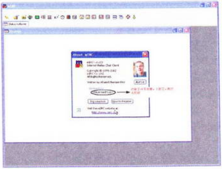
rsbot实际是基于mirc的一个聊天室，不过它最大的特点就是能提供《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的模拟对战！只要您熟悉英文版《口袋》的对战模式，就能够随时在internet上和其他《口袋》爱好者对战。Rsbot不需要花时间进行冗长的练级和寻找物品，只需要输入理想化的精灵即可，节省了大量时间，也使我们抽出闲暇时间进行对战成为可能。接下来就介绍给大家如何使用这个rsbot吧：

安装 mirc

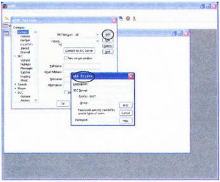
下载地址有很多，可以去官方网站 http://www.mirc.com下载，或者在百度等搜索中搜索各种下载地址即可。下载完毕后按照安装说明一步步进行，就不需要过多介绍了吧。

连接 rsbot

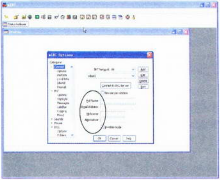
打开mirc会出来下面窗口。



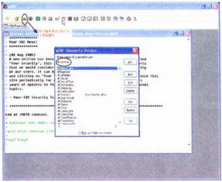
然后点击左上角的file——options，填写这个窗口内容。先点击下面窗口的add按钮，弹出一个add server的窗口。



其中，description是服务器说明，可以随便填；Irc server要填irc.your-irc.net，port(s)一般都是6667，group和password可以空下不填。一切ok后，点下面窗口的add按钮。



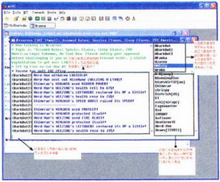
接下来是设定个人资料：full name和Email address该怎么填就怎么填，nickname就是你在上面用的昵称，比较重要。而alter-native是当您的昵称正在被他人使用时，mirc



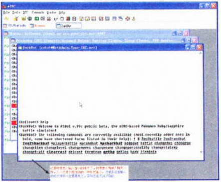
会自动替换成的名称，随便找一个就行了。

一切就绪后点ok，然后点击mirc左上角的闪电符号连接，连接上服务器后会弹出一个频道选择窗口，在空白处输入 #rsarena，然后点击右边的join就可以进入了。（注意：在这里如果填写#battlearena还可以进入以前的《水晶》对战平台gsbot，不过已经很不流行了）

下面的窗口就是rsbot的全貌了，各个相应功能一目了然。



点击右上角那个供对战用的服务器频道（名字最近都是@darkbot，也不排除更名的可能），然后弹出一个频道窗口，我们在rsbot所要使用的一切功能，都需要在这个窗口输入指令来实现。



以下是rsbot所用到的所有指令介绍，要想玩转rsbot，这部分内容必须要精通。（在rsbot中的bot里输入help，即可得到各项指令的列表）

出招指令

格式：！空格（招数编号 空格 攻击对象）

说明：括号内的内容表示可以不输入，“空格”表示输入指令时需按空格键。标点符号一



律必须用英文标点，汉字标点无效！切记！以下指令也同此规则。仅仅输入“！”时则列出你当前使用的精灵可用的招数和可攻击对象。

输入“！空格 招数编号”则精灵会使用你选择的招数并攻击红色方框中的对象（大家一试便知）。

在2对2或者4人战斗中输入“！空格 招数编号 空格 攻击对象”，精灵则会使用选定招数并攻击选定对象；1、2分别代表两个对方角色，A则代表自己的队友（如果需要攻击自己队友的话）。

换人指令

格式：# 空格 （对象）

说明：仅输入#则列出当前你队伍中未被打败的精灵。

输入对象后则会在你可换人时更换成选定精灵，换下当前精灵。

2对2指令

格式：2on2battle 空格 对手姓名，（战报颜色，背景颜色）

说明：邀请一个对手参与2对2战斗，对手会接受到挑战信息，输入yes则开始战斗，输入no则拒绝。输入颜色时可参考颜色代码，颜色代码可以通过按下Ctrl+K看到以上绿色字体部分，适用于所有战斗场合。

2对2随机战斗指令

格式：2on2randbat 空格 对手姓名，（战报颜色，背景颜色）

说明：邀请对手参加2对2随机战斗。双方各得到一只由随机精灵组成的队伍，此外，精灵所拥有技巧也是从精灵技能表中随机选取的。

2对2乱斗指令

格式：2on2sharkbat 空格 对手姓名，（战报颜色，背景颜色）

说明：邀请对手参与2对2乱斗。双方各得到一只由随机精灵组成的队伍，且精灵所得到的技巧也完全随机，哪怕该精灵实际游戏中



并不能得到该技巧。

4人战斗指令

格式：4playerbattle 空格 队友姓名，对手1姓名，对手2姓名，（战报颜色，背景颜色）

说明：邀请选中的队友和两个选中对手对战。

4人随机战斗指令

格式：4prandbat 队友姓名，对手1姓名，对手2姓名，（战报颜色，背景颜色）

说明：就是4人对战和随机对战的结合体，参考以上说明即可。

4人乱斗指令

格式：4psharkbat 空格 队友姓名，对手1姓名，对手2姓名，（战报颜色，背景颜色）

说明：4人战斗和乱斗的结合体，参考相关说明即可。

创造精灵指令

格式：addpoke 空格 精灵昵称，精灵种族名称，等级，携带道具，技巧1，（技巧2，技巧3，技巧4）

说明：举一个创造精灵的例子——

addpoke 空格 mewtwo（就是超梦啦，不过必须用英文输入），100（这个是等级），leftovers（这个是携带的道具——剩饭），psychic，flamethrower，recover，calm mind（这些就是配备技巧啦，注意技巧英文名必须严格按照格式，技巧名称中间的空格，标点之类不能有误）

精灵能一直创造，直到箱子满了为止。最大容量好像还是30只。

对战指令

格式：battle 空格 对手姓名，（战报颜色，背景颜色）

说明：这个是标准的一对一战斗，具体和其他的战斗说明都是一样的。

更改个体值指令（简写成CDVS）

格式：changedvs 空格 对象精灵昵称或者号码均可，下同，HP个体值，物攻个体值，物防个体值，速度个体值，特攻个体值，特防个体值。

说明：更改精灵的个体值，主要目的其实是为了设定觉醒力的属性。因为个体值默认都是全体31……

更改性别指令（简写为CGV）

格式：changegv 空格 对象精灵，

性别

说明：更改性别，主要目的就是为了使用“着迷”和“反着迷”吧。

更改道具指令（简写为 CITEM）

格式：changeitem 空格 对象精灵，道具名称

说明：更改精灵持有的道具。

更该级别指令（简写为 CLEVEL）

格式：changelevel 空格 对象精灵，级别

说明：更该级别，不过一般用不上。

更改配招指令（简写为 CMOVES）

格式：changemoves 空格 对象精灵，技巧1（，技巧2，技巧3，技巧4）

说明：更换配招，作用不用多讲了吧？

更改昵称指令（简写为 CNAME）

格式：changename 空格 对象精灵，昵称

说明：重新给你的精灵取一个好听的名字吧。

更改性格指令（简写为 CPER）

格式:changepersonality 空格 对象精灵，性格

说明:这也是精灵能力的重要一环，不要为了省事而不管。默认的性格是不修正任何能力的。

更改努力值指令（简写为 CEVS 或者 CSE）

格式：changestatexp 空格 对象精灵，HP 努力值，物攻努力值，物防努力值，速度努力值，特攻努力值，特防努力值

说明：更改努力值分配，这是设定精灵的重要一环，如果努力值分配不佳则严重影响精灵实力。默认努力值分配是全能力各分 85。

更改特性指令（CTRAIT）

格式：changetrait 空格 对象精灵，特性或编号

说明：这个用来更改精灵特性，用在有两个特性的精灵中。此外，编号只能是1或者2，在精灵资料中最先列出的特性就是编号1。



清除箱子指令

格式：clearrost

说明：删除箱子里的所有精灵。这个操作是不可逆的，一定要慎重使用！

删除精灵指令

格式：delrost 空格 对象精灵

说明：永久删除指定精灵。

组队指令

格式：formteam 空格 对象精灵1（，对象精灵2，对象精灵3，对象精灵4，对象精灵5，对象精灵6）

说明:设定输入了精灵还不算完，必须用这个指令，你才拥有一支自己的队伍。



查询觉醒力指令

格式：gethp 空格 觉醒力属性

说明：输入这个指令会显示出你所需要的属性以及威力为 70 的觉醒力的最佳个体值分配。换句话说就是告诉你极品觉醒力精灵是什么样子啦……某些最佳分配还不止一个。

保存战报指令

格式：getlog 空格 编号（，日期）

说明：想得到战报来回顾或者想欣赏他人对战就用这个指令吧。不输入日期的话就是下载当天战报。想知道战报编号就用logsearch这个指令来查询。

观察觉醒力指令

格式：hpdv 空格 HP个体值，物攻个体值，物防个体值，速度个体值，特攻个体值，特防个体值

说明：显示当前你输入的个体值所对应的觉醒力的威力和属性。好像除了可以作为查询器外没有别的作用……

道具说明指令

格式：iteminfo 空格 道具名称 或者 iteminfo 空格 道具编号

说明：显示道具的资料。道具的编号就在道具资料中显示。

观察箱子指令

格式：listrost

说明：显示现在在你箱子里的精灵的资料和编号。

观察性格指令（简写为 LISTP 或者 LPER）

格式：listpersonality

说明：显示出各种性格及其说明。

昵称保护指令

格式：lock 空格 你的密码

说明：这个是保护你进入rsbot时昵称不被别人使用，并非保护设定精灵的昵称。另外，这个命令还可以用来更改密码。

登陆指令

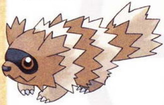
格式：login 空格 你的密码

说明：若你的昵称被保护，则需要这个指令来登陆。

查询战报指令

格式：logsearch （空格，参加者姓名，日期）

说明：保存战报之前恐怕需要的必备工作。如果仅仅输入logsearch则会列举出今天的所有战报；



输入日期的话就列出那天所有的战报；

输入参加者姓名的话则会列举出当天该参加者所参加的所有战报；

日期输入格式必须是 ： 月－日－年

如果是一位数字的话必须用0补足。

技巧介绍指令

格式：moveinfo 空格 技巧名称 或者 moveinfo 空格 技巧编号

说明：显示该技巧的详细资料（除了什么精灵能够学这个技巧－_－bb）。

技巧查询指令

格式：movesearch 空格 技巧名称 或者 movesearch 空格 技巧编号

说明：显示出通过升级学招，装备技巧机器以及遗传等方式所得到该技巧的所有精灵。

私聊指令

格式：private

说明：输入后在双方对战输入指令的darkbot这个窗口也会显示出战报。这样一目了然，免得双方对战时来回翻页查找。

随机战斗指令

格式：randbat 空格 对手姓名（，战报颜色，背景颜色）

说明：和其他随机战斗无区别。

乱斗指令

格式：sharkbat 空格 对手姓名（，战报颜色，背景颜色）

说明：和其他形式的乱斗基本一样。

精灵资料查询指令

格式：stats 空格 精灵种族名称（，级别） 或者 stats 空格 编号就是全国图鉴的编号（，级别）

说明：列举出精灵种族值（如果输入级别的话还会显示出能力值），属性，拥有的特性，所有能得到的技巧，生蛋组别。

特性说明指令

格式：traitinfo 空格 特性名称或者特性编号

说明：显示出特性的详细说明。

特性查询指令

格式：traitsearch 空格 特性名称或者特性编号

说明：显示出拥有该特性的所有精灵。

解锁指令

格式：unlock

说明：删除你的昵称的保护密码。

查询精灵指令

格式：viewrost 空格 对象精灵

说明：显示箱子中指定精灵资料。

观察队伍指令

格式：viewteam

说明：显示你当前所使用的队伍的资料

附录一

《口袋妖怪》全精灵英文图鉴和英文名称查询

对rsbot的操作我们通过以上指令似乎已经了如指掌了，但语言不通是另外一个亟待解决的问题。看不懂精灵和招数的英文，我们就不知道对方在做什么。不过不要紧，《口袋妖怪》网提供了一个精灵的英文图鉴查询（http://www.pmgba.com/kdtj/386e.htm）。如果您还不熟悉这些英文名，那么不妨一边对战一边查询，一切尽在掌握之中！

附录二

《口袋妖怪》全技能中英日名称对照

接下来是技能的对照，至于技能说明，请查阅《游戏机实用技术》的早期的攻略别册。

1. 吸取（すいとる）Absorb
2. 溶解液（ようかいえき）Acid
3. 溶化（とける）Acid Armor
4. 燕返（つばめがえし）Aerial Ace
5. 空中爆破（エアロブラスト）Aeroblast
6. 高速移动（こうそくいどう）Agility
7. 真空斩（エアカッター）Air Cutter
8. 超级健忘（ドわすれ）Amnesia
9. 原始力量（げんしのちから）Ancientpower
10. 突张（つっぱり）Arm Thrust 15
11. 芳香疗法（アロマセラピー）Aromatherapy
12. 猫之手（ねこのて）Assist
13. 惊吓（おどろかす）Astonish
14. 着迷（メロメロ）Attract
15. 极光光线（オーロラビーム）Aurora Beam
16. 投蛋（たまなげ）Barrage
17. 栅栏（バリアー）Barrier
18. 接力棒（バトンタッチ）Baton Pass
19. 围攻（ふくろだたき）Beat Up
20. 腹太鼓（はらだいこ）Belly Drum
21. 克制（がまん）Bide
22. 勒住（しめつける）Bind
23. 齿突（かみつく）Bite
24. 爆烈燃烧（ブラストバーン）Blast Burn
25. 火花踢（ブレイズキック）Blaze Kick
26. 暴风雪（ふぶき）Blizzard
27. 禁止通行（とおせんぼう）Block
28. 压制（のしかかり）Body Slam
29. 骨头击（ホネこんぼう）Bone Club
30. 骨头回旋镖（ホネブーメラン）Bonemerang
31. 骨头闪（ホネフラッシュ）Bone Rush
32. 飞跃（とびはねる）Bounce
33. 瓦割（かわらわり）Brick Break
34. 泡泡（あわ）Bubble
35. 泡泡光线（バブルこうせん）Bubblebeam
36. 巨大化（ビルドアップ）Bulk Up
37. 种子机枪（タネマシンガン）Bullet Seed
38. 瞑想（めいそう）Calm Mind
39. 保护色（ほごしょく）Camouflage
40. 充电（じゅうでん）Charge
41. 撒娇（あまえる）Charm
42. 贝壳夹（からではさむ）Clamp
43. 连续拳（れんぞくパンチ）Comet Punch
44. 怪异光（あやしいひかり）Confuse Ray
45. 念力（ねんりき）Confusion
46. 压缩（からみつく）Constrict
47. 索要（ほしがる）Covet
48. 属性切换（テクスチャー）Conversion
49. 属性切换2(テクスチャー2)Conversion 2
50. 宇宙能量（コスモパワー）Cosmic Power
51. 棉花孢子（わたほうし）Cotton Spore
52. 反击（カウンター）Counter
53. 大钳槌(クラブハンマー)Crabhammer
54. 交叉突刺（クロスチョップ）Cross Chop
55. 咬碎（かみくだく）Crunch
56. 崩击之爪（ブレイククロー）Crush Claw
57. 诅咒（のろい）curse
58. 居合切（いあいぎり）Cut
59. 变圆（まるくなる）Defense Curl
60. 殊途同归（みちづれ）Destiny Bond
61. 见切（みきり）Detect
62. 挖洞（あなをほる）Dig
63. 残废（かなしばり）Disable
64. 潜水（ダイビング）Dive
65. 飘飘拳（ピョピョパンチ）Dizzy Punch
66. 破灭之愿（はめつのねがい）Doom Desire
67. 二段踢（にどげり）Double Kick
68. 往复拍打（おうふくピンタ）

Doubleslap

69.影分身（かげぶんしん）Double Team

70.舍身一击（すてみタックル）Double-Edge

71.龙之息吹（りゅうのいぶき）Dragonbreath

72.龙之爪（ドラゴンクロー）Dragon Claw

73.龙之舞（りゅうのまい）Dragon Dance

74.龙之怒（りゅうのいかり）Dragon Rage

75.食梦（ゆめくい）Dream Eater

76.钻孔啄（ドリルくちばし）Drill Peck

77.爆裂拳（ばくれつパンチ）Dynamicpunch

78.地震（じしん）Earthquake

79.蛋蛋爆弹（タマゴばくだん）Egg Bomb

80.火星（ひのこ）Ember

81.鼓掌（アンコール）Encore 间

82.莽撞（がむしゃら）Endeavor

83.忍耐（こらえる）Endure

84.喷火（ふんか）Eruption

85.大爆炸（だいばくはつ）Explosion

86.神通力(じんつうりき)Extrasensory

87.神速（しんそく）Extremespeed

88.空元气（からげんき）Facade

89.偷袭（だましうち）Faint Attack

90.刀背打（みねうち）False Swipe

91.下马威（ねこだまし）Fake Out

92.假哭（うそなき）Fake Tears

93.羽毛之舞（フェザー ダンス）Featherdance

94.大字火（だいもんじ）Fire Blast

95.火焰拳（ほのおのパンチ）Fire Punch

96.火焰旋涡（ほのおのうず）Fire Spin

97.地裂（じわれ）Fissure

98.挣扎（じたばた）Flail

99.火焰车（かえんぐるま）Flame Wheel

100.火焰放射（かえんほうしゃ）Flamethrower

101.闪光（フラッシュ）Flash

102.煽动（おだてる）Flatter

103.飞空（そらをとぶ）Fly

104.蓄气（きあいだめ）Focus Energy

105.气合拳(きあいパンチ)Focus Punch

106.请别打我（このゆびとまれ）Follow Me

107.识破（みやぶる）Foresight

108.硬化植物（ハードプラント）Frenzy Plant

109.撒气（やつあたり）Frustration

110.乱突（みだれづき）Fury Attack

111.连续切（れんぞくぎり）Fury Cutter

112.乱抓(みだれひっかき)Fury Swipes

113.未来预知(みらいよち)Future Sight

114.亿万威力吸取（ギガドレイン）Giga Drain

115.蛇瞪眼（へびにらみ）Glare

116.草笛（くさぶえ）Grasswhistle

117.叫声（なきごえ）Growl

118.生长（せいちょう）Growth

119.怨念（おんねん）Grudge

120.剪刀断头台(ハサミギロチン)Guillotine

121.起风（かぜおこし）Gust

122.冰雹（あられ）Hail

123.变硬（かたくなる）Harden

124.黑雾（くろいきり）Haze

125.头突（ずつき） Headbutt

126.治愈之铃（いやしのすず）Heal Bell

127.热风（ねっぷう） Heat Wave

128.帮手（てだすけ）Helping Hand

129.飞膝踢（とびひざげり）Hi Jump Kick

130.觉醒力量（めざめるパワー）Hidden Power

131.角突（つのでつく）Horn Attack

132.尖角钻（つのドリル）Horn Drill

133.远吠（とおぼえ）Howl

134.高压水炮（ハイドロカノン）Hydro Cannon

135.高压水泵（ハイドロポンプ） Hydro Pump

136.破坏光线（はかいこうせん）Hyper Beam

137.必杀门牙（ひっさつまえば）Hyper Fang

138.高音(ハイパーボイス)Hyper Voice

139.催眠术（さいみんじゅつ）Hypnosis

140.冰球（アイスボール）Ice Ball
141.冷冻光线(れいとうビーム)Ice Beam
142.冷冻拳（れいとうパンチ)Ice Punch
143.冰柱针（つららばり）Icicle Spear
144.冰结之风（こごえるかぜ）Icy Wind
145.封印（ふういん）Imprison
146.扎根（ねをはる）Ingrain
147.铁壁（てっぺき）Iron Defense
148.钢之尾（アイアンテール）Iron Tail
149.飞踢（とびげり）Jump Kick
150.空手切（からてチョップ）Karate Chop
151.折弯匙子（スプーンまげ）Kinesis
152.打落（はたきおとす）Knock Off
153.叶刃（リーフブレード）Leaf Blade
154.吸血（きゅうけつ）Leech Life
155.寄生种子（やどりぎのタネ）Leech Seed
156.瞪眼（にらみつける）Leer
157.舌头舔（したでなめる）Lick
158.光之壁（ひかりのかべ）Light Screen
159.锁定（ロックオン）Lock-On
160.过肩摔（けたぐり）Low Kick
161.恶魔之吻（あくまのキッス）Lovely Kiss
162.光栅(ラスターパージ)Luster Purge
163.音速拳(マッハパンチ)Mach Punch
164.魔装反射（マジックコート）Magic Coat
165.魔叶斩（マジカルリーフ）Magical Leaf
166.震级变化(マグニチュード)Magnitude
167.黑眼神（くろいまなざし）Mean Look
168.瑜伽之形（ヨガのポーズ）Meditate
169.百万威力吸取（メガドレイン）Mega Drain
170.百万威力角突（メガホーン）Mega horn
171.百万吨级强踢（メガトンキック）Mega Kick
172.百万吨级铁拳（メガトンパンチ）Mega Punch
173.临别礼物（おきみやげ）Memento
174.钢之爪（メタルクロウ）Metal Claw
175.金属音(きんぞくおん)Metal Sound
176.慧星拳（コメットパンチ）Meteor Mash
177.摇手指（ゆびをふる）Metronome
178.饮奶（ミルクのみ）Milk Drink
179.模仿（ものまね）Mimic
180.心眼（こころのめ）Mind Reader
181.变小（ちいさくなる）Minimize
182.镜像反射（ミラーコート）Mirror Coat
183.鹦鹉学舌（オウムがえし）Mirror Move
184.白雾（しろいきり）Mist
185.迷雾球（ミストボール）Mist Ball
186.月光（つきのひかり）Moonlight
187.朝阳（あさのひざし）Morning Sun
188.玩泥（どろあそび）Mud Sport
189.泥浆喷射（マッドショット）Mud Shot
190.扔泥（どろかけ）Mud-Slap
191.浊流（だくりゅう）Muddy Water
192.自然力量（しぜんのちから）Nature Power
193.针刺臂膀（ニードルアーム）Needle Arm
194.恶梦（あくむ）Nightmare
195.黑夜魔影（ナイトヘッド）Night Shade
196.墨汁炮（オクタンほう）Octazooka
197.嗅觉（かぎわける）Odor Sleuth
198.燃烧殆尽(オーバーヒート)Overheat
199.激鳞（げきりん）Outrage
200.招财猫（ネコにこばん）Pay Day
201.啄（つつく）Peck
202.灭亡之歌（ほろびのうた）Perish Song
203.花瓣之舞（はなびらのまい）Petal Dance
204.导弹针（ミサイルばり）Pin Missile
205.分担痛苦（いたみわけ）Pain Split
206.毒牙(どくどくのキバ)Poison Fang
207.毒烟（どくガス）Poison Gas
208.毒粉（どくのこな）Poisonpowder
209.毒针（どくばり）Poison Sting
210.毒尾巴(ポイズンテール)Poison Tail
211.拍打（はたく）Pound

212.礼物（プレゼント）Present
213.保护（まもる）Protect
214.精神光线（サイケこうせん）Psybeam
215.自我暗示（じこあんじ）Psych Up
216.精神干扰（サイコキネシス）Psychic
217.精神增压（サイコブースト）Psycho Boost
218.精神波动（サイコウェイブ）Psywave
219.细雪（こなゆき）Powder Snow
220.追击（おいうち）Pursuit
221.电光石火（でんこうせっか）Quick Attack
222.愤怒（いかり）Rage
223.祈雨（あまごい）Rain Dance
224.高速旋转（こうそくスピン） Rapid Spin
225.八叶斩（はっぱカッター）Razor Leaf
226.镰鼬（かまいたち）Razor Wind
227.自我再生（じこさいせい）Recover
228.道具回收（リサイクル） Recycle
229.反射盾（リフレクター）Reflect
230.新陈代谢（リフレッシュ） Refresh
231.睡眠（ねむる）Rest
232.报恩（おんがえし）Return
233.复仇（リベンジ）Revenge
234.起死回生（きしかいせい）Reversal
235.吼叫（ほえる）Roar
236.岩石爆破（ロックブラスト）Rock Blast
237.岩碎（いわくだき）Rock Smash
238.岩崩（いわなだれ）Rock Slide
239.落石（いわおとし）Rock Throw
240.岩石封杀（がんせきふうじ）
241.换装（なりきり）Role Play
242.回旋踢（まわしげり）Rolling Kick
243.滚动（ころがる）Rollout
244.神圣之火（せいなるほのお）Sacred Fire
245.神秘的守护（しんぴのまもり）Safe-guard
246.扔沙（すなかけ）Sand-Attack
247.沙尘暴（すなあらし）Sandstorm
248.沙地狱（すなじごく）Sand Tomb
249.恐惧颜（こわいかお）Scary Face
250.抓（ひっかく）Scratch
251.讨厌的声音（いやなおと）Screech
252.秘密力量（ひみつのちから）Secret Power
253.地球投（ちきゅうなげ）Seismic Toss
254.自爆（じばく）Self Destruct
255.影子球（シャドーボール）Shadow Ball
256.暗影拳（シャドーパンチ）Shadow Punch
257.锋利（かくばる）Sharpen
258.绝对零度（ぜったいれいど）Sheer Cold
259.电击波（でんげきは）Shock Wave
260.信号光线（シグナルビーム）Signal Beam
261.唱歌（うたう）Sing
262.银色之风（ぎんいろのかぜ）Silver Wind
263.素描（スケッチ）Sketch
264.特性交换（スキルスワップ）Skill Swap
265.火箭头突（ロケットずつき）Skull Bash
266.神鸟（ゴッドバード）Sky Attack
267.天升拳（スカイアッパー）Sky Up-percut
268.打倒（たたきつける）Slam
269.切裂（きりさく）Slash
270.怠惰（なまける）Slack Off
271.催眠粉（ねむりごな）Sleep Powder
272.梦话（ねごと）Sleep Talk
273.泥攻击（ヘドロこうげき）Sludge
274.泥爆弹（ヘドロばくだん）Sludge Bomb
275.苏醒（きつけ）Smellingsalt
276.烟雾（スモッグ）Smog
277.烟幕（えんまく）Smokescreen
278.强夺（よこどり）Snatch
279.鼾声（いびき）Snore
280.生蛋（タマゴうみ）Softboiled
281.太阳光线(ソーラービーム)Solarbeam
282.音速波(ソニックブーム)Sonicboom
283.电火花（スパーク）Spark

284.蜘蛛丝（クモのす）Spider Web
285.尖刺加农炮（とげキャノン）Spike Cannon
286.能量放出（はきだす）Spit Up
287.撒菱（まきびし）Spikes
288.恨（うらみ）Spite
289.弹跳（はねる）Splash
290.蘑菇孢子（キノコのほうし）Spore
291.钢之翼（はがねのつばさ）Steel Wing
292.能量储存（たくわえる）Stockpile
293.践踏（ふみつけ）Stomp
294.怪力（かいりき）Strength
295.吐丝（いとをはく）String Shot
296.绝境反击（わるあがき）Struggle
297.麻痹粉（しびれごな）Stun Spore
298.地狱车（じごくぐるま）Submission
299.替身（みがわり）Substitute
300.日本旗（にほんばれ）Sunny Day
301.怒之门牙（いかりのまえば）Super Fang
302.超音波（ちょうおんぱ）Supersonic
303.蛮力（ばかぢから）Superpower
304.冲浪（なみのり）Surf
305.虚张声势（いばる）Swagger
306.能量吸入（のみこむ）Swallow
307.天使之吻（てんしのキッス）Sweet Kiss
308.香甜气息（あまいかおり）Sweet Scent
309.流星（スピードスター）Swift
310.舞剑（つるぎのまい）Swords Dance
311.光合作用（こうこうせい）Synthesis
312.撞击（たいあたり）Tackle
313.萤火（ほたるび）Tail Glow
314.摇尾巴（しっぽをふる）Tail Whip
315.突进（とっしん）Take Down
316.挑拨（ちょうはつ）Taunt
317.眩晕之舞（フラフラダンス）Teeter Dance
318.瞬间移动（テレポート）Teleport
319.挠痒（くすぐる）Tickle
320.盗窃（どろぼう）Thief
321.暴走（あばれる）Thrash
322.闪电（かみなり）Thunder
323.十万伏特(10まんボルト)Thunderbolt
324.闪电拳（かみなりパンチ）Thunder punch
325.电气震（でんきショック）Thunder shock
326.电磁波（でんじは）Thunder Wave
327.寻衅（いちゃもん）Torment
328.剧毒（どくどく）Toxic
329.变身（へんしん）Transform
330.三角攻击（トライアタック）Tri Attack
331.戏法（トリック）Trick
332.三连踢（トリプルキック）Triple Kick
333.双针（ダブルニドル）Twineedle
334.龙卷（たつまき）Twister
335.吵闹（さわぐ）Uproar
336.夹（はさむ）Vicegrip 普
337.蔓藤鞭（つるのムチ）Vine Whip
338.当身投（あてみなげ）Vital Throw
339.高压电击（ボルテッカー）Volt Tackle
340.水枪（みずてっぽう）Water Gun
341.攀瀑（たきのぼり）Waterfall
342.水之波动（みずのはどう）Water Pulse
343.玩水（みずあそび）Water Sport
344.喷水（しおふき）Water Spout
345.气象球(ウェザーボール)Weather Ball
346.旋涡（うずしお）Whirlpool
347.吹飞（ふきとばし）Whirlwind
348.鬼火（おにび）Will-O-Wisp
349.翅膀拍击（つばさでうつ）Wing Attack
350.许愿（ねがいごと）Wish
351.躲进贝壳（からにこもる）Withdraw
352.卷紧（まきつく）Wrap
353.哈欠（あくび）Yawn
354.电磁炮（でんじほう）Zap Cannon



《口袋妖怪》对战道具中英名称对照和介绍。

各属性强化道具表（让各属性技巧的攻击力变成1.1倍。）

粉红缎带	普通	Pink Bow
黑带	格斗	Blackbelt
锐利鸟嘴	飞行	Sharp Beak
毒针	毒	Poison Barb
细沙	地面	Soft Sand
坚硬岩石	岩	Hard Stone
银粉	虫	SilverPowder
诅咒符	鬼	Spell Tag
金属外套	钢	Metal Coat
木炭	火	Charcoal
神秘水滴	水	Mystic Water
奇异种子	草	Miracle Seed
磁针	电	Magnet
弯勺	超能	TwistedSpoon
不融冰	冰	Nevermeltice
龙牙	龙	Dragon Fang
墨镜	恶	Blackglasses

其他装备性道具

王者之证	每回合先攻击时10%的几率让对方害怕	King's rock
回复之铃	每回合恢复当回合攻击给对方造成伤害的1/8	shell bell
气息头巾	本应该被攻击技巧击倒时有10%的几率让自己HP剩下1	Focus Band
专爱头巾	让技巧威力变成1.5倍，但只能使用第一回合选择使用的技巧，不能使用其他的	choice band
先制之爪	每回合20%的几率先行动，但先制攻击的技巧优先于它	Quick Claw
剩饭	每回合恢复最大HP的1/16	leftovers
光粉	对方命中率变成90%	brightpowder
焦点镜片	提高一级会心率	Scope Lens
电气珠	皮卡丘装备上后特攻变成2倍	Light Ball
心之水滴	拉提亚斯，拉提奥斯装备上后特攻特防都变成1.5倍	soul dew
粗骨头	卡拉卡拉，嘎拉嘎拉装备上后攻击变成2倍	thick club
长葱	大葱鸭装备上后提升两级会心率	Stick
幸福拳套	吉利，快乐装备上后提升两级会心率	Lucky punch
金属粉末	百变怪装备上后防御变成2倍	MetalPowder
深海之牙	帕鲁鲁装备上后特攻变成两倍	deepseatooth
深海之鳞	帕鲁鲁装备上后特防变成两倍	deepseascale
竞争背心	装备后速度减半	macho brace

消耗性道具

白面包	能力下降时会自动复原	white herb
精神花	中着迷状态时自动复原	mental herb

全部43种果实

01	Cheri Berry	回复麻痹
02	Chesto Berry	回复睡眠
03	Pecha Berry	回复中毒
04	Rawst Berry	回复烧伤
05	Aspear Berry	回复冰封
06	Leppa Berry	招数pp为0时，自动回复该招10点pp
07	Oran Berry	血少于1/2时回复10点HP
08	Persim Berry	回复混乱
09	Lum Berry	回复所有异常状态
10	Sitrus Berry	血少于1/2时回复30点HP
11	Figy Berry	血少于1/2时回复1/8HP，但是减攻击性格的精灵会混乱
12	Wiki Berry	血少于1/2时回复1/8HP，但是减特攻性格的精灵会混乱
13	Mago Berry	血少于1/2时回复1/8HP，但是减速度性格的精灵会混乱
14	Aguav Berry	血少于1/2时回复1/8HP，但是减特防性格的精灵会混乱
15	lapapa Berry	血少于1/2时回复1/8HP，但是减防御性格的精灵会混乱
16	Razz Berry	种植用
17	Bluk Berry	种植用
18	Nanab Berry	种植用
19	Wepear Berry	种植用
20	Pinap Berry	种植用
21	Pomeg Berry	种植用
22	Kelpsy Berry	种植用
23	Qualot Berry	种植用
24	Hondew Berry	种植用
25	Grepa Berry	种植用
26	Tamato Berry	种植用
27	Cornn Berry	种植用
28	Magost Berry	种植用
29	Rabuta Berry	种植用
30	Nomel Berry	种植用
31	Spelon Berry	种植用
32	Pamtre Berry	种植用
33	Watmel Berry	种植用
34	Durin Berry	种植用
35	Belue Berry	种植用
36	Liechi Berry	危机时刻攻击提升
37	Ganlon Berry	危机时刻防御提升
38	Salac Berry	危机时刻速度提升
39	Petaya Berry	危机时刻特攻提升
40	Apicot Berry	危机时刻特防提升
41	Lansat Berry	危机时刻容易会心
42	Starf Berry	危机时刻随机上升一项能力两级
43	Enigma Berry	种出谜之果实

日版游戏最强年鉴Vol.4

2003年就要过去，《掌机王》已经到了Vol.7，作为刊物招牌栏目之一的《GBA日版游戏最强年鉴》也已经是4度出击了！总体上来说，这半年来GBA的软件没有上半年那么丰富，但是当中确有不少精品。为了让自己对GBA的软件有一个更加清晰的认识，你一定要拥有我们的年鉴！那将代表你拥有了最权威的掌机资料库。《GBA日版游戏最强年鉴Vol.4》收录了从2003年7月到2003年12月中旬绝大多数GBA日版软件的详细资料。你可以在本年鉴中查阅游戏的中日文名称、游戏的发行厂商（或者开发厂商）、游戏类型、卡带容量、游戏人数、对应的周边以及游戏的售价。年鉴中还为每款游戏编写了短小精悍的介绍性文字，以便让玩家和读者了解该游戏的基本特征和优缺点，在购买时有个参考的依据。年鉴还依据中国的国情给每款游戏打了一个推荐度评分，玩家在看到这个评分的时候就能够大致清楚游戏的好玩程度，是否符合自己的要求了。



因为考虑到年鉴收录的游戏数量较多，为了方便读者查询游戏，在附录中我们还收录了《日版游戏最强年鉴Vol.4》的目录索引。玩家可以按照游戏译名的汉语拼音音序排列轻松查阅到游戏的资料。（详情请参看184页）

八佑卫门

ハチエモン

推荐度 6

开发厂商	NAMCO		发售日期	2003年7月4日	
游戏类型	ACT	容量	32M	游戏人数	1人

对应周边　无对应周边



本游戏的主角“八佑卫门”原本是日本关西电视台的吉祥物，现在成为了要将同伴们拯救出来的动作游戏大英雄了！游戏的特色在于八佑卫门那特大号的嘴唇。它的嘴唇可以用来做各种事情，因为嘴唇可以随意伸缩，所以可以用它来攻击敌人、攀附在墙壁上，还能够用嘴唇来进行大跳跃。除了嘴唇本身以外，八佑卫门还能通过吃烤章鱼丸来进行各种各样的变身，花样也非常多。虽然看上去是非常幼稚的游戏，但是其内容却相当丰富，而且充满了关西风味。



售价　4800日元

仓鼠乐园 纯洁之心

ハムスターパラダイス　ピュアハート

推荐度 5

开发厂商	ATLUS		发售日期	2003年7月11日	
游戏类型	SLG	容量	32M	游戏人数	1～2人

对应周边　GBA专用通信对战线



仓鼠的确是一种非常惹人喜爱的宠物，日本的游戏厂商已经为这种可爱的宠物推出了无数的相关游戏了。说起来《仓鼠乐园》也是一个比较大的系列了，曾经推出过数款作品。游戏采用虚拟现实和幻想相结合的手法，既有传统模拟类游戏的育成模式，又给仓鼠赋予了一定的人格，让它们能够更加深入玩家的内心。在画面风格上也是如此，不过比较偏向写实的一方。游戏中还准备13种迷你游戏供玩家游玩，部分迷你游戏还能够进行对战，非常有趣。



售价　4800日元

超级马里奥 ADVANCE4

スーパーマリオアドバンス4

推荐度 **8**

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2003年7月11日
游戏类型	ACT	容量	64M
游戏人数	1~4人		
对应周边	GBA专用通信对战线（可1卡4人）		



GBA的“《超级马里奥ADVANCE》系列”向来都是以移植旧作为特色，4代的原始版本就是FC和SFC版的《超级马里奥兄弟3》。当年这款游戏因为加入了多分支路线以及道具系统，所以非常受玩家的欢迎，至今仍然被视为经典之作。GBA移植版在SFC版的基础上进行了改良，虽然画面比例有所改变，不过老玩家同样会觉得很容易上手。游戏的可玩之处在玩家之间看法不一，不过想体会经典的朋友是没有理由错过它的！



售价 4800日元

CROKET！2 黑暗邦克和邦女王

コロッケ！2 暗のバンクとバン女王！

推荐度 **7**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2003年7月17日
游戏类型	ACT	容量	64M
游戏人数	1~2人		
对应周边	GBA专用通信对战线		



来自TV动画《CROKET！》的各位角色再次以乱斗型ACT的形式加入GBA阵营。同前作一样，游戏分为俯视视角和传统2D格斗游戏的侧视视角两种不同的战斗方式，目的自然还是夺取传说中的禁货。本作中的战斗采用了组队制，加入了成长的系统，角色的能力也能够自由强化，这都是新的进化。虽然新系统使得游戏开始偏向RPG类型，不过战略性却因此得到了提升。另外，战斗的时候角色会发出声音，而且都采用了和动画相同的声优。



售价 4980日元

我们的太阳

ボクらの太陽

推荐度 **8**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2003年7月17日
游戏类型	A·RPG	容量	64M
游戏人数	1~4人		
对应周边	GBA专用通信对战线		



大牌监督小岛秀夫为GBA量身定做的另类风格A·RPG。游戏卡带内安装了特制的感光芯片，只有自然的日光才能为游戏的主角强哥补充足够的武器能量，而游戏的环境也会随着真实世界中阳光的强弱变化产生很大的区别。游戏的创意的确非常强，不过为了实现这个创意不得不完全依赖于太阳光线，这就使得游戏受到了很多方面的限制，到了自然光微弱的夜晚几乎就无法将游戏顺利进行下去了。游戏的画面风格也非常独特，创造了一个非常奇特的幻想世界。



售价 4980日元

索尼克弹珠台 聚会篇

ソニックピンボールパーティ

推荐度 **6**

开发厂商	SEGA	发售日期	2003年7月17日
游戏类型	TAB	容量	32M
游戏人数	1~4人		
对应周边	GBA专用通信对战线、NGC-GBA专用通信线		



SEGA推出的弹珠台游戏自然要以该公司自己的招牌角色“索尼克”作为号召了！游戏的台面上会出现众多与索尼克有关的道具，让玩家感到非常亲切。而且，当满足了一定条件以后，还能够出现特殊的台面，在那里会有土星版游戏《Nights》等作品中的角色出现！就游戏本身的素质来说并不是很高，台面的设计比较简单，各个台面之间区别不大，缺少反复游戏的乐趣。游戏同样带有《巧儿的小花园》这个迷你游戏，同样可以和NGC版进行联动。



售价 4800日元

米老鼠和米妮鼠的魔法大冒险 2

ミッキーとミニーのマジカルクエスト 2

推荐度 **6**

开发厂商	CAPCOM			发售日期	2003年7月18日
游戏类型	ACT	容量	32M	游戏人数	1人
对应周边	GBA专用通信对战线				



CAPCOM“《魔法大冒险》系列”也是经典旧作的移植版本，负责开发原作的是“《生化危机》之父”三上真司。虽然游戏的主要号召力是其主角——米老鼠和他的女朋友米妮鼠，但是游戏的本身也是相当有乐趣的。本作中除了两个主角可以同时行动这个特色以外，可以通关更换不同的服装来获取各种不同的特殊能力的设定也非常出色。在画面上，游戏基本上完全再现了原作的水准。而且因为GBA方便通信，所以还新增了服装交换的特殊机能。



售价　4800日元

仓鼠俱乐部 4 希格奇大脱走

ハムスター倶楽部 4 しげっち大脱走

推荐度 **6**

开发厂商	JORDAN			发售日期	2003年7月18日
游戏类型	AVG	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	无				



一般来说以仓鼠这种可爱宠物为主题的游戏都是将女性和低年龄层玩家作为销售对象的。在本作中玩家要亲自扮演一只可爱的仓鼠，和自己的主人以及仓鼠同伴搞好关系。因为是AVG，所以玩家大部分时间所要做的只是观看台词、做出选择，不过游戏中偶尔也会穿插进一些小游戏来调节气氛。游戏的台词全部由日文平假名构成，以方便日本小朋友阅读，不过对于中国玩家来说却造成了不少麻烦。不过因为游戏本身吸引力不大，所以普通的玩家不必尝试了。



售价　4800日元

机动佐德兽 机兽的战士休

CYBERDRIVE ZOIDS 机兽の战士ヒュウ

推荐度 **5**

开发厂商	TOMY			发售日期	2003年7月18日
游戏类型	RPG	容量	64M	游戏人数	1～2人
对应周边	GBA专用通信对战线、红外线端子、专用玩具				



《ZOIDS》是TOMY著名的玩具系列，与之相关的动画、游戏也推出了很多版本。本作则是将游戏和玩具紧密结合起来的系列最新作品。在游戏方面，和GBA上的前几作一样，属于带有战略要素的RPG。不过游戏最大的特色却是可以通过专用的红外线端子来控制特制的玩具。游戏不仅可以控制玩具前后移动、发射子弹，还能够随着进程的不同来影响玩具的移动速度和HP等要素。因为需要购买专用的设备，所以对于国内玩家来说不太实用。



售价　4800日元

驭龙少年 World D Break

ドラゴンドライブ　ワールドDブレイク

推荐度 **8**

开发厂商	BANPRESTO			发售日期	2003年7月18日
游戏类型	RPG	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	GBA专用通信对战线				



改编自连载中的大人气少年漫画《驭龙少年》，不过游戏的主人公和剧情都是原创的。游戏的战斗系统十分特殊，要在恰当的时机按下正确的按键以便主角和作战的龙形成较高的同步率，同步率越高战术的成功率也越高。游戏的战斗画面也颇为出色，使用必杀技时的各种特殊效果都非常有魄力。游戏中出现的龙也非常多样化，而且这些龙也能够和原著中一样进行进化。相比较之下，游戏的进行方式比较简单，从头到尾都是一样的对战，缺少刺激要素。



售价　4800日元

光明之魂 2

シャイニング ソウル 2

推荐度 **8**

开发厂商 SEGA　发售日期 2003 年 7 月 24 日
游戏类型 A・RPG　容量 64M　游戏人数 1～4 人
对应周边 GBA 专用通信对战线



久违的“《光明》系列”最新作，前作是GBA上第一款正式的连线RPG，本作则在其基础上进行了大幅度的强化。新作中可选用的职业增加到了8种，原有的4种职业也做了一定程度的调节，让玩家玩起来的自由度更高。在迷宫的数量上，新作也比较多，而且各个场景之间的变化也比前作丰富。人物属性参数和装备数量的增多都使得游戏的系统更加严谨。此外，本作还大大加强了剧情部分，有更多的任务可供玩家选择，让游戏的丰富度也显得提升了不少。



售价 5980 日元

真・女神转生 恶魔混血儿 解谜行动

真・女神转生 デビルチルドレンパズルdeコール

推荐度 **7**

开发厂商 ATLUS　发售日期 2003 年 7 月 25 日
游戏类型 PUZ　容量 32M　游戏人数 1～2 人
对应周边 GBA 专用通信对战线



虽然游戏挂着《恶魔混血儿》的牌子，但是当中除了出现了该作品中的角色和恶魔以外，完全和原系列没有任何关系。游戏的类型可以看成是《仓库番》的强化版，除了传统的木箱以外，还有很多很多可以旋转的栅栏，而游戏的目的就是要用木箱填平地上的坑并且抵达最后的目的地。在游戏的过程中，玩家还可以收到很多仲魔，它们都是在《恶魔混血儿》中出现过的恶魔。游戏的难度颇高，要想在时间限制内达成目标还需好好动头脑才行呢！



售价 4800 日元

鬼武者 战略版

Onimusha Tactics

推荐度 **6**

开发厂商 CAPCOM　发售日期 2003 年 7 月 25 日
游戏类型 S・RPG　容量 64M　游戏人数 1 人
对应周边 无



无论是游戏的类型、画面的构成甚至是游戏的标题，任何人都可以看出来这是在模仿SQUARE ENIX的《FFTA》，不过本作在难度方面和系统的成熟度方面则要比《FFTA》差了很多。“《鬼武者》系列”的众多特色系统即使游戏类型变成了S・RPG也得到了保留，诸如武器强化、一闪、吸魂和鬼武者变身这样的设定都让系列的玩家感到非常亲切。游戏没有Gameover的设定，所以即使是不擅长这一类型的玩家也可以顺利游戏。



售价 4800 日元

极上拉力 SP

TOP GEAR RALLY SP

推荐度 **7**

开发厂商 发行商／开发商　发售日期 2003 年 7 月 25 日
游戏类型 RAC　容量 32M　游戏人数 1～2 人
对应周边 GBA 专用通信对战线



正如游戏的标题所示，这是一款以顶级拉力赛为题材的赛车游戏。玩家要挑战世界各地总共80条赛道，夺取大奖赛的冠军。作为一款写实风格的赛车游戏，游戏在画面上达到了较高的水准，无论是场景还是赛车全都用多边形即时演算，在GBA上有这种水准的画面效果也很难得了。本作也有视点切换的设定，玩家可以将视点切换到驾驶舱内，从而获得更强的临场感。而操作感是游戏做得最为出色的一点，非常细腻的，任何一个轻微的指令都能在赛车上如实地反映出来。



售价 4800 日元

名侦探柯南 被狙击的侦探
名探偵コナン 狙われた探偵

推荐度 **6**

开发厂商	BANPRESTO	发售日期	2003年7月25日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	无		



以动作要素为主的侦探游戏。游戏的主体是各种充满了动作和解谜要素的迷你游戏，而推理的部分则完全交由剧情来进行，从这一点上来说有点本末倒置。在游戏中玩家可以获得100张谜题卡，从而可以在附加的解谜模式里回答脑筋急转弯问题，这才是游戏最有趣的地方。不过因为谜题难度很高，所以要求日文水准也较高并且对日本文化相当熟悉才能顺利进行下去。完成特定的谜题以后还会出现隐藏的剧情。在游戏中还能够得到一些用来欣赏的CG图片。



售价 4800日元

口袋妖怪弹珠台 红宝石·蓝宝石
ポケモンピンボール ルビー・サファイア

推荐度 **8**

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2003年8月1日
游戏类型	TAB	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	GBA专用通信对战线		



GBA弹珠台游戏的最高峰，无论是画面还是台面的设定，本作无疑都是同类型游戏中最强的。虽然游戏只提供了两个主要台面，但是它们在障碍物的设计和对玩家操作的要求方面都有着巨大的差别，而且丰富的迷你台面以及不同台面能够捉到不同的怪物这样的设计本身已经足够吸引玩家了。游戏以在《红宝石·蓝宝石》中登场的全部201只口袋妖怪为卖点，满足了玩家的收集欲望。通过GB Player和NGC手柄实现振动功能的设计也非常有新意。



售价 4800日元

阿拉丁
アラジン

推荐度 **7**

开发厂商	CAPCOM	发售日期	2003年8月1日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边	无		



同样属于CAPCOM的经典旧作移植系列，移植自SFC版同名游戏。原作游戏以迪士尼知名动作电影《阿拉丁》为蓝本进行开发，主角阿拉丁必须通过熟练运用跑、跳和扔苹果等多种能力来完成自己的冒险之旅，以平台游戏的方式再现了电影中的著名场景。值得一提的是，游戏的开发者是“《生化危机》之父”三上真司。游戏的画面和音乐完全再现了当年SFC版的原貌，尤其是其音乐让人相当怀念。因为是旧作移植，所以缺乏收集要素是一个缺点。



售价 4800日元

与小狗一起 爱情物语
仔犬といっしょ 爱情物语

推荐度 **5**

开发厂商	Culture Brain	发售日期	2003年8月1日
游戏类型	SLG	容量 128M	游戏人数 1人
对应周边	无		



作为一款非主流的宠物育成游戏，厂商却采用了128Mb的大容量来进行制作，可见其用心良苦。游戏依靠大容量再现了流畅的实拍动画、真实的声音，让玩家产生和真的狗狗一起生活的感觉，这是其他同类型游戏都无法比拟的。游戏中有一个特殊模式，只要玩家不关闭GBA的电源，就能够随时和狗狗进行交流，不仅如此，还可以将GBA当成闹钟、日程表来使用，非常方便。另外，游戏还附赠了一个解谜小游戏。如果喜欢育成游戏，没有理由错过本作！



售价 4800日元

幻想魔传最游记 反逆的斗神太子

幻想魔传最游记 反逆の斗神太子

推荐度 **5**

开发厂商 Digital Kids	发售日期 2003年8月1日	
游戏类型 AVG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 无		



以动画版《幻想魔传最游记》为蓝本进行开发制作的游戏，围绕动画版的原创人物斗神太子焰展开剧情。游戏分为AVG和A·RPG两种部分，通过交替进行来构成游戏的整体流程。在AVG部分中，玩家对于选项的不同选择能够改变角色的能力，从而影响RPG部分的战斗。而在RPG部分，玩家要通过带有一定动作要素的战斗消灭地图上的全部敌人。游戏的画面和音乐皆属一般，战斗部分也没有太让人感到惊喜的要素。如果是动画FANS可以试一下。



售价 5800日元

幻想传说

テイルズ オブ ファンタジア

推荐度 **7**

开发厂商 NAMCO	发售日期 2003年8月1日	
游戏类型 RPG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边 无		



综合了SFC版和PS版要素的全新移植版本，主体为SFC版的强化，新版不仅保留了原版本的片头及其他内容，还加入了部分新人物和新的支线情节等全新要素。因为GBA屏幕偏小，所以战斗部分的人物比例做了调整，使得人物看上去更有魄力。移植版本因为程序上的问题，其战斗部分的节奏失去了原来版本的感觉，玩家一致感觉手感不如以前，这是厂商一个失误的地方。作为游戏本身，原版本就是一个经典系列的开山之作，没玩过的朋友不可错过。



售价 4800日元

对战王

DUEL MASTERS

推荐度 **5**

开发厂商 TAKARA	发售日期 2003年8月1日	
游戏类型 卡片战斗	容量 32M	游戏人数 1~2人
对应周边 GBA专用通信对战线		



和《游戏王》一样改编自漫画的卡片对战游戏，基本的游戏形式和《游戏王》相差不大。虽然来自《游戏王》的压力很大，加上近来卡片游戏的热度下降了不少，游戏不可能有太多成功的机会。不过因为各个卡片游戏之间本身规则之间的差异就能够给玩家带来不少乐趣，所以如果一直追看漫画的朋友应该还是会对它非常感兴趣。从画面和音乐上来说，游戏都没有什么太大的突破，在同类型作品中也相当普通。另外，游戏的角色过于低龄化，不看漫画的人共鸣就会很少。



售价 4800日元

BOBOBOOBO·BOOBOBO 认真地！！？真拳胜负

ボボボーボ・ボーボボ マジで！！？真拳胜负

推荐度 **6**

开发厂商 HUDSON	发售日期 2003年8月7日	
游戏类型 RPG	容量 64M	游戏人数 1~2人
对应周边 GBA专用通信对战线		



改编自超级恶搞漫画《爆裂鼻毛真拳》的GBA版游戏第二弹。在继承了前作系统的基础上做了大幅度的调整，不过画面也依然保持了前作的低水准。本作的故事集中在战斗乐园中，玩家要从6名同伴中自由选择3名组成自己的队伍进行战斗，无论是己方还是敌方，原作中的各个角色都会有同样夸张的演出。各个角色的奥义发动方式都完全不同，非常考验玩家的反射神经。另外，在游戏中还经常可以获得一些迷你游戏，与游戏的本篇同样有趣。



售价 4800日元

洛克人EXE 战斗芯片锦标赛

ロックマン エグゼ バトルチップGP

推荐度 7

开发厂商	CAPCOM	发售日期	2003年8月8日
游戏类型	卡片战斗	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	GBA专用通信对战线		



与GBA的原创RPG作品“《洛克人EXE》系列”具有相同世界观设定的卡片游戏。与时下流行的卡片游戏的基本游戏方式完全不同，本作更加强调在战斗开始前和战斗中对于卡片顺序的安排，因此有着独特的乐趣。游戏中的卡片完全取材自系列的战斗芯片，加上同样的角色以及改装时间槽等要素，不管是新老玩家都会觉得它非常有趣。游戏的画面和音乐都比较优秀，不过总体来说流程显得比较单调，大概只有老玩家和卡片游戏爱好者会比较喜爱。



售价 4800日元

超级机器人大战D

スーパーロボット大战D

推荐度 9

开发厂商	BANPRESTO	发售日期	2003年8月8日
游戏类型	S·RPG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	无		



GBA版《超级机器人大战》的第3作，与之前的《R》相比又有了不少进化。新增的机体自然为游戏增添了巨大的吸引了，不过游戏本身的进化也颇值得玩味。强化芯片可以卖出换取改造资金，新增技能芯片用于强化机师，改良的PP值系统使得高数值机师出现成为可能。连击系统的引入使得战斗更加富有乐趣，而数种特殊机体专用系统也增加了游戏的丰富程度。充满了解谜要素的迷你游戏更使得游戏在本篇外多出了一种乐趣。这是掌机上最强的《机战》。



售价 5800日元

动物之岛的小玩偶

どうぶつ島のチョビぐるみ

推荐度 5

开发厂商	ROCKET COMPANY	发售日期	2003年8月8日
游戏类型	ETC	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	无		



以女性玩家为销售对象的游戏通常都融合了许多迷你游戏，而且还会附带多种额外的功能。玩家可以在游戏中做各种各样女孩子们喜欢做的事，用于收集的小玩意也非常丰富，而电子笔记本、日程表等附加功能也相当齐全。游戏改编自讲谈社著名漫画杂志《好伙伴》连载中的大人气作品《小玩偶》，所以角色本身对于看过漫画的朋友就会很有吸引力。游戏用色十分靓丽、鲜艳，女孩子会很容易接受。男生的话，就算只是玩玩游戏中的各种迷你游戏也蛮不错的。



售价 4800日元

时尚公主3

おしゃれプリンセス3

推荐度 4

开发厂商	Culture Brain	发售日期	2003年8月29日
游戏类型	ETC	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	无		



以追求时尚的女生为游戏主角的作品，其销售对象自然也是喜欢赶时髦的女生。在游戏的本篇中，玩家的目的就是要利用各种道具将自己打扮起来，增加自己的时尚感，然后在事业和爱情方面获得大成功。可供选择的道具在300种以上，故事的流程和结局也非常多样化。本篇分成两种难度，供玩家根据自己的情况来选择进行，每种难度的剧情也不相同。游戏另外附带了一个迷你游戏，虽然规则简单但是却非常有趣，也有一定的挑战性。



售价 4800日元

新约 圣剑传说

新约 圣剑传说

推荐度 9

开发厂商	SQUARE ENIX	发售日期	2003年8月29日
游戏类型	A·RPG	容量	128M
游戏人数	1~2人		
对应周边	GBA专用通信对战线		



本作是以1991年在黑白GB上发售的《FF外传 圣剑传说》为蓝本而重新制作的游戏，无论是画面还是系统还是音乐还是剧情都大幅强化。其实本作完全可看作是一款套用了GB版剧情的全新作品，众多全新的要素和完全更新的画面使得其与原作有着巨大的差别。游戏加入了女主角的剧情，选用不同的主角游戏的流程会存在不少差异，玩家可以从两个不同的角度了解到整个故事的完整剧情，悲剧性的结局仍然是最让人哀叹的。缺点是难度偏低。



售价 5800日元

闪灵二人组 邪眼封印！

GetBackers 夺还屋 邪眼封印！

推荐度 7

开发厂商	KONAMI	发售日期	2003年9月4日
游戏类型	RPG	容量	128M
游戏人数	1人		
对应周边	无		



《闪灵二人组》的又一款RPG作品，基本的画面风格和游戏系统继承自前作。战斗系统中的“interactive Battle Think”（互动式战斗思考）让玩家在战斗的时候必须时刻保持高度的紧张，颇值得玩味，而和同伴协力使用的合体攻击“Partner Attack”更是魄力十足。因为游戏使用了大容量卡带，所以角色使用必杀技或者说出标志性台词的时候都会有与动画版相同的声优进行配音。追看原著的朋友不应该错过。



售价 4980日元

传说的斯塔菲2

伝説のスタフィー2

推荐度 7

开发厂商	KONAMI	发售日期	2003年9月5日
游戏类型	ACT	容量	128M
游戏人数	1人		
对应周边	无		



可爱的星之王子斯塔菲第二次登陆GBA平台，又在大海中展开了冒险。与前代相比，游戏的玩法没有太大变化，标准的横版过关动作游戏，强调通过简单的操作来完成各种动作、通过各个舞台的乐趣，简单中蕴含技巧。游戏的风格依然清新，充满通话风格的画面给人很温馨的感觉，斯塔菲的动作也极尽可爱之能事，一举一动都让玩家感受到他的调皮和乖巧。这次斯塔菲增加了3个新动作，分别是下蹲滑行、二段跳和流星落，操作上也有了更多的技巧。



售价 4800日元

真·女神转生 恶魔混血儿 冰之书·炎之书

真·女神转生デビルチルドレン 冰の书·炎の书

推荐度 7

开发厂商	ATLUS	发售日期	2003年9月12日
游戏类型	RPG	容量	128M
游戏人数	1~2人		
对应周边	GBA专用通信对战线		



为了阻止天使与恶魔展开大决战，避免因这场战争而导致世界被破坏，身为恶魔混血儿的两位主人公展开了各自的旅程。延续该系列的传统，这次仍然是两个版本同时发卖，两个版本的主人公、登场恶魔以及流程都存在一些差异。其实本作是《光之书·暗之书》的资料篇，剧情虽然是全新的，但系统基本未变，难免给人新意不足的感觉，加之流程过于单调，玩起来投入感也不够。不过这次恶魔的种类又增加了100种，可以满足一些FANS的收集欲。



售价 4800日元

超级街霸方块 II TURBO

スーパーパズルファイターII TURBO

推荐度 8

开发厂商	CAPCOM	发售日期	2003年9月12日		
游戏类型	PUZ	容量	64M	游戏人数	1～2人

对应周边　GBA专用通信对战线



曾经在街机和家用机领域都获得过一致好评的方块对战类游戏终于移植到了GBA上。因为游戏的画面本身没有什么特别之处，所以GBA也能够完美地再现出游戏的原始风貌。至于游戏的系统，在规则上是非常简单的，只要用圆形的引爆方块去接触同色的方块就能够将其消去，同时可以为对手制造障碍。不过要想顺利完成各个版面却不容易，一发逆转的情况经常发生。获胜的要诀不是快速消去，而是精心设计连锁消去，只有掌握了这个技巧才是王道。



售价　4800日元

火影忍者NARUTO 木之叶战记

NARUTO ナルト 木の叶战记

推荐度 7

开发厂商	TOMY	发售日期	2003年9月12日		
游戏类型	S·RPG	容量	64M	游戏人数	1～2人

对应周边　GBA专用通信对战线



大人气少年漫画《火影忍者NARUTO》在掌机上的最新作，采用了S·RPG的形式来表现故事的进程。游戏的主要任务就是扮演漩涡鸣人等主角通过各种任务，挑战中忍考试。在游戏中登场的大人气角色超过了40人，喜欢看原著漫画的朋友一定能够找到自己所喜爱的角色的！原作中的各种忍术、忍具等都会得到忠实的再现，并且成为战斗的主要手段。自信对原作非常了解的朋友还可以挑战问答模式，回答与剧情相关的种种问题。FANS必玩的游戏！



售价　4800日元

侦探学园Q 名侦探就是你！

探偵学園Q 名探偵はキミだ！

推荐度 7

开发厂商	KONAMI	发售日期	2003年9月18日		
游戏类型	AVG	容量	128M	游戏人数	1～4人

对应周边　GBA专用通信对战线



以《金田一少年事件簿》作者天树征丸的新连载《侦探学园Q》为主题进行开发的侦探推理类游戏。基本的游戏方式和传统的推理类游戏没有太大的区别，同样是通过询问证人和调查现场获得线索，最后进行推理。游戏的独特的系统在于需要玩家自己发动"灵光一现"的能力把可疑的线索记录下来，这就非常考验玩家的观察能力了。因为最近原作推出了相关的动画，所以游戏中也请来了原班人马的声优来为角色配音，动画中的经典台词都会用语音来表现。



售价　4980日元

真·女神转生II

真·女神转生II

推荐度 6

开发厂商	ATLUS	发售日期	2003年9月26日		
游戏类型	RPG	容量	64M	游戏人数	1人

对应周边　无



移植自ATLUS公司的招牌作品《真·女神转生》的正统系列第二作。从机能上来说，用GBA来表现SFC时代的作品完全没有困难，游戏相当忠实地再现了原作的风采。在保证基本要素完全移植的基础上，游戏中迷宫的画面质量、操作性等方面都做了改良，使得新玩家更乐于接受。游戏对应GBA版《真·女神转生》的记录，通信以后本作的内容会产生一些变化，能够出现一些新的道具以及一些并未在本作出现的恶魔。喜欢怀旧的朋友可以尝试一下。



售价　4800日元

绝体绝命危险老爷子 史上最强的赔礼

絶体絶命でんぢゃらすじーさん 史上最強の土下座

推荐度 **8**

开发厂商	Kids Station	发售日期	2003年9月26日
游戏类型	ETC	容量 64M	游戏人数 1～2人

对应周边 GBA专用通信对战线



游戏取材自在小学生中人气度极高的超级恶搞漫画《绝体绝命危险老爷子》，老爷子、孙子和其他笨蛋角色都将在游戏中表演精彩的爆笑演出。玩家要扮演危险老爷子，和孙子一起为了将世界从喵喵喵星球的侵略者手中拯救出来而进行各种迷你游戏。除了爆笑的表情和台词以外，游戏的“骇客帝国系统”也非常有趣：随着玩家行动方式的不同，老爷子的外貌以及迷你游戏的规则都会发生变化，所以即使迷你游戏没有成功也没有关系。喜欢恶搞的朋友绝对不能错过。



售价 4800日元

Battle × Battle 巨大鱼传说

バトル×バトル 巨大魚伝説

推荐度 **4**

开发厂商	Star Fish	发售日期	2003年9月26日
游戏类型	钓鱼AVG	容量 32M	游戏人数 1人

对应周边 无



从名字上就可以看出来，Star Fish是一家专门制作钓鱼题材的软件公司。本作是一款加入了AVG要素的钓鱼游戏，玩家除了可以享受到钓鱼的轻松感以外，还能够欣赏到情节曲折的故事。虽然钓鱼是该公司擅长的游戏类型，但是因为考虑普及度的原因，游戏的专业性有所下降，玩家不用学习那些复杂的钓竿、饵料的用法，用简单的操作就能完成钓鱼的过程。不过即使如此，游戏初期没有教程模式，还是会让初心者感到无所适从。



售价 4800日元

美人鱼之韵 活力之舞

マーメイドメロディー ぴちぴちピッチ

推荐度 **6**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2003年10月9日
游戏类型	MUG	容量 128M	游戏人数 1～3人

对应周边 GBA专用通信对战线



简单来说，本作就是一款现场歌唱版的《狂热节拍》，而操作的方法则比较接近《DDR》，要在合适的时机按下从下而上出现的图标对应的按键。游戏依靠大容量卡带实现了歌声同步，非常有临场感。在完成一首曲目以后还可以将自己的游戏过程记录下来进行回放，让人产生在聆听现场演奏会的感觉。游戏还可以自己编写歌词，由可爱的小宠物希珀进行演唱，也是非常有趣的模式。游戏的画面和音乐都有一定水准，如果喜欢音乐游戏的话没有理由错过。



售价 4980日元

炸弹人 JETTERS 游戏集锦

ボンバーマンジェッターズ ゲームコレクション

推荐度 **7**

开发厂商	HUDSON	发售日期	2003年10月16日
游戏类型	ETC	容量 64M	游戏人数 1～4人

对应周边 GBA专用通信对战线



同名作品《炸弹人JETTERS》是正在播映中的TV版动画，本作则是动画版逆移植成游戏的又一部作品。与前几作的A·RPG形式完全不同，本作是一款迷你游戏的大合集。游戏的主要模式包括弹珠台、传统《炸弹人》的爆破对战和迷你游戏合集，让玩家可以在同一款游戏中体验到完全不同的十几种乐趣。单就弹珠台和爆破对战两个部分来说，本身已经充满了足够吸引人注意的要素。在游戏中，只要满足一定条件就能够获得精美的CG图片作为奖励。



售价 4800日元

魔侦探洛基 诸神的黄昏 幻想之迷宫

魔探偵ロキ RAGNAROK 幻想のラビ

推荐度 **4**

开发厂商	J・WING	发售日期	2003 年 10 月 16 日		
游戏类型	AVG	容量	32M	游戏人数	1 人
对应周边	无				



人气动画《魔侦探洛基 诸神的黄昏》的游戏版本，原作中的各个知名角色都会出场。虽然标题中有“侦探”的字样，但是游戏中却没有什么推理的要素。玩家所要做的就是到处和NPC对话，根据他们所说的内容再去找别人对话或者调查道具。游戏的系统和流程极其简陋，丝毫没有难度和深度可言。值得一提的是每章结束以后的战斗部分，采用猜拳的方式来决定攻防的成功与否。这个创意还是不错的，不过同时也造成了战斗随机性比较大这个缺点。



售价 5800 日元

ORIENTAL BLUE 青之天外

オリエンタルブルー 青の天外

推荐度 **8**

开发厂商	HUDSON	发售日期	2003 年 10 月 24 日		
游戏类型	RPG	容量	128M	游戏人数	1 人
对应周边	GBA 专用通信对战线				



本作是HUDSON知名RPG系列《天外魔境》的最新作，讲述了青之一族的末裔天蓝（男主角）和葵（女主角）在众多伙伴的帮助下对抗魔物和赤之一族的故事。作为一款正统的RPG游戏，本作在传统RPG的框架下融入奇想天外的构思，充满东方风情的冒险世界吸引着玩家不断探索。游戏加入了一个称为“自由剧情系统”的新要素，玩家可以去不同的地方发展不同的剧情，展开完全不同的流程，自由度相当高。而隐藏要素方面也非常丰富，很耐玩。



售价 4800 日元

L.O.D. 豪翔传 崩界轮舞曲

レジェンド オブ ダイナミック豪翔伝 崩界の輪舞曲

推荐度 **4**

开发厂商	BANPRESTO	发售日期	2003 年 10 月 24 日		
游戏类型	RPG	容量	64M	游戏人数	1 人
对应周边	无				



以《魔神Z》、《恶魔人》和《月光假面》等经典漫画名作闻名于世的永井豪先生笔下的众多人物为卖点的复古RPG。游戏最大的特色就是可以让众多不同风格的作品中的角色一起出场战斗，不仅能够实现《恶魔人对魔神Z》那样的经典场面，还可以自行创造出《月光假面对盖塔机器人》这样的组合。不过，在经典的反面，游戏的画面和音乐都非常粗糙，与现在流行的细腻风格相去甚远，虽然可以吸引老的读者，但是对新玩家来说完全不具备吸引力。



售价 4800 日元

大众软件系列 动物园管理员

みんなのソフトシリーズ ZOOO

推荐度 **8**

开发厂商	SUCCESS	发售日期	2003 年 10 月 31 日		
游戏类型	PUZ	容量	64M	游戏人数	1 人
对应周边	无				



移植自广受欢迎的JAVA游戏《动物园管理员》，虽然游戏画面不及JAVA版精致，而且因为GBA屏幕偏小，动物图标也相应变小，让玩家的眼睛比较疲劳，但其他各方面的移植都比较到位。操作方式从鼠标变成十字键以后，实际上影响不大。方块动物们的造型都十分可爱，游戏的规则也十分简单，各个阶层的玩家都十分合适。比起最早的FLASH版，游戏增加了很多新模式，在玩法上也比较丰富。可能是为了突出休闲性，难度方面有所降低。



售价 4800 日元

大众软件系列 上海

みんなのソフトシリーズ　上海

推荐度 **6**

开发厂商	SUCCESS	发售日期	2003年10月31日		
游戏类型	PUZ	容量	32M	游戏人数	1人

对应周边　无



以麻将牌为道具，将相同牌面的麻将消去，这就是经典的《上海》游戏。游戏的规则非常简单，就如同上面所说的，任何人都能轻松掌握。但是要想将游戏玩好却非常考验玩家的观察能力。这种游戏因为其麻将的排列布局具有极大的随机性，所以无论挑战多少次都会有足够的新鲜感。为了让绝大多数玩家都能够上手，游戏分成了多种难度，随着难度的不同，游戏的规则也会发生一定的变化，玩家可以根据自己的实际水平自由进行选择。



售价　4800日元

桑丽奥纯真乐园 全明星

サンリオピューロランド　オールキャラクターズ

推荐度 **5**

开发厂商	TOMY	发售日期	2003年11月1日		
游戏类型	TAB	容量	32M	游戏人数	1～4人

对应周边　GBA专用通信对战线



游戏以Kitty猫等SANRIO著名角色为卖点，主要面向低年龄层和女性玩家，采用了集合众多迷你游戏的桌面类型游戏方式也更加利于在这个销售对象群体中进行推销。游戏的方式很简单，玩家所要做的基本上就是投掷骰子、使用道具和选择分支。根据行动后玩家控制的角色落脚的方块的不同，会有各种各样不同的突发事件插入进来，这个时候只要做出一些简单的选择就能够获得点数或者卡片。除了角色以外，游戏本身的魅力并不是很大。



售价　4800日元

哈里·波特 奎第奇世界杯

ハリー・ポッター　クィディッチ　ワールドカップ

推荐度 **6**

开发厂商	EA	发售日期	2003年11月13日		
游戏类型	SPG	容量	64M	游戏人数	1～2人

对应周边　GBA专用通信对战线



在《哈里·波特》的电影中，魔法学校独有的奎第奇球赛相信已经吸引了很多人的注意力。现在EA将这一部分单独提炼出来，为“《哈里·波特》系列”增添了一款体育类游戏。游戏的基本方式和现实世界中的足球运动非常相似，不过无论是选手还是皮球都以魔法漂浮在空中，为比赛增添了一分奇幻的色彩。游戏的初期教程非常详细，任何人都可以从零开始学习。游戏中还存在众多的收集要素，完成了特定条件以后就能够开启。本作的画面和音乐皆属一般。



售价　4800日元

史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团

スライムもりもりドラゴンクエスト 冲击のしっぽ団

推荐度 **8**

开发厂商	SQUARE ENIX	发售日期	2003年11月14日		
游戏类型	A・AVG	容量	64M	游戏人数	1～4人

对应周边　GBA专用通信对战线



以原ENIX的大人气怪物角色史莱姆为主角的动作冒险类游戏，在游戏中“《勇者斗恶龙》系列”中的一些经典怪物也会友情出演。主角史莱姆的动作比较丰富，不过操作却非常简单，任何人都能够轻松上手。再加上游戏的画面实在可爱，不仅低年龄层的玩家和女性玩家会非常喜欢，对于普通的消费者来说也有很大的吸引力。游戏虽然有很多隐藏要素，但是收集难度过于简单，使得游戏的总体难度偏低。这款游戏非常适合休闲的时候进行，向所有人推荐。



售价　5800日元

马里奥和路易 RPG

マリオ&ルイ ジ RPG

推荐度 **9**

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2003 年 11 月 21 日
游戏类型	A·RPG	容量 64M	游戏人数 1～4 人

对应周边 GBA 专用通信对战线



结合了 ACT 和 RPG 要素的《马里奥和路易 RPG》在 GBA 上登场了。本作的主角不再是马里奥一人，还有路易，两人为了打败邪恶的魔女而在豆豆王国展开了奇妙的旅程。在曲折的剧情和搞笑的故事后面，游戏也非常强调操作性，不管是在地图上解谜还是战斗中攻击、防御，全都要手动完成，让人自始至终都能够全神贯注地投入到游戏。而游戏最吸引人的就是它的恶搞味道，各种滑稽场面层出不穷，经常会让人笑破肚皮，大力向玩家推荐此作。



售价 4800 日元

米老鼠和唐老鸭的魔法大冒险 3

ミッキーとドナルドのマジカルクエスト 3

推荐度 **7**

开发厂商	CAPCOM	发售日期	2003 年 11 月 21 日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1～2 人

对应周边 GBA 专用通信对战线



依然是移植自三上真司以前为 SFC 开发的“《米老鼠和唐老鸭》系列”游戏。本次的主角是米奇和唐纳德，为了解救 3 个被吸进了魔法书中的唐小鸭而展开了魔法大冒险。因为是旧作移植，所以游戏的方式非常传统，在游戏的初期两位主角只能像马里奥那样踩敌人，但是随着游戏地进行就能够得到各种不同的服装，从而获得更加强大的力量。利用 GBA 专用通信对战线可以实现双人游戏，在两个人的配合下，游戏的乐趣能够得到进一步的提升。



售价 4800 日元

解谜超人 挑战海佬的谜题

パズにん うみにんのパズルでにむ

推荐度 **6**

开发厂商	Metro3D	发售日期	2003 年 11 月 21 日
游戏类型	PUZ	容量 32M	游戏人数 1～2 人

对应周边 GBA 专用通信对战线



海佬、山佬和谷佬是一种可以把自己变成圆球的奇怪生物。游戏的目的就是要控制它们变成的球去撞击同色的方块，对于颜色的不同的方块则要先利用交换器变换自己身体的颜色再去撞击。需要注意的是，版面上会有不少骷髅方块，如果不小心碰上就会损失一条生命。当撞击并且摧毁所有的有色方块以后，通往下一个版面的大门就会打开。游戏的方式比较特殊，所以即使是经常玩解谜游戏的朋友也会有一定的新鲜感，虽然规则不复杂，但是还是有一定难度的。



售价 4800 日元

SD 高达 G 世纪 ADVANCE

SD ガンダム G ジェネレーション アドバンス

推荐度 **9**

开发厂商	BANDAI	发售日期	2003 年 11 月 27 日
游戏类型	S·RPG	容量 128M	游戏人数 1 人

对应周边 无



将《高达》名下众多作品中的机体和人物集合在同一作品的梦幻作品《SD 高达 G 世纪》终于重新回到了 GB 系列平台上。新作结合了 GB 旧作和 WS 版的众多要素，以掌机版《高达》游戏最高素质的战斗画面为玩家展现了那个争战的世界。因为机能和卡带容量的限制，游戏删除了一些经典系统，让整体更加容易上手，而类型也更加靠近《超级机器人大战》这样的 S·RPG。这个方法在一定程度上也吸引了全新的玩家加入 FANS 的阵营。绝对值得重点推荐。



售价 9800 日元

F-ZERO 神鹰传说

F-ZERO ファルコン伝説

推荐度 **8**

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2003年11月28日
游戏类型	RAC	容量 128M	游戏人数 1～4人
对应周边	GBA专用通信线（可1卡4人）		



这是改编自游戏的TV动画《F-ZERO神鹰传说》的逆移植版本，在与GBA同期发售的SFC移植强化版《F-ZERO》的基础上，加入了动画版中出现的一些人物以及一些全新的模式，使得游戏整体的素质更上了一个档次。提到《F-ZERO》，其关键词就是“近未来感觉的超高速赛车游戏”。与其他追求环境、特效的赛车游戏不同，本作的重心完全放在了速度感的表现上，紧张刺激的比赛能够让玩家的精神高度集中，获得强烈的快感。



售价 4800日元

明日之丈 火红地燃烧吧！

あしたのジョー まっ赤に燃え上がれ！

推荐度 **6**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2003年12月4日
游戏类型	SLG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信对战线		



KONAMI近年来十分关注经典漫画作品的游戏化，而曾经在拳击漫画史上书写过重要一笔的《明日之丈》也在该厂的注目范围之内。游戏的目的如同原作的剧情一般，通过训练将丈培养成一名最出色的拳击手，并且不断击败对手。虽然在故事模式下只能够使用丈一名角色，但是只要将对手击败，那么到了对战模式下也可以自由使用这些拳击手了。游戏的画面和音乐都没有什么特别之处。喜欢怀旧或者对这种模拟经营类的体育游戏非常感兴趣的朋友可以一试。



售价 4980日元

古惑狼ADVANCE2 滚滚催眠大疯狂！？

クラッシュ・バンディクー・アドバンス2 ぐるぐるさいみん大パニック!?

推荐度 **7**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2003年12月4日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信对战线		



没有复杂的操作，没有夸张的特效，只有爽快的动作和不管是谁都能够轻松上手的系统，这就是《古惑狼》的特色。与GBA上的前作相比，这一次的游戏进行了大幅度的强化。关卡的设计更加多变，除了传统的横向卷轴和画面纵深前进的关卡外，还新增了俯视45度视角的新关卡，关卡的总数量也得到了提升。而古惑狼的动作和交通工具也得到了强化，从而使游戏产生了全新的乐趣。游戏还新增了双人对战的要素，通过专用通信线可以进行迷你游戏的对战。



售价 4980日元

力量职棒口袋版6

パワプロクンポケット6

推荐度 **8**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2003年12月4日
游戏类型	SLG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信对战线		



融合了棒球、育成等要素的搞笑运动游戏“《力量职棒口袋版》系列”终于在GBA上推出了正统的第6部作品。在基本的游戏方式上，本作和以前的作品依然没有本质上的变化。不过这个系列向来以搞笑的剧情吸引玩家，即使系统变化不大，光是故事的部分就足够让人感到惊喜了。继承前两作的特色，这次在本篇通关后也有特殊的恶搞剧情模式“谜之幸福岛”，玩家在这里可以体验到与本篇完全不同的感觉。无论是新玩家还是旧FANS都应该尝试一下。



售价 4980日元

索尼克 战斗

ソニックバトル

推荐度 8

开发厂商	SEGA	发售日期	2003年12月4日
游戏类型	ACT	容量 128M	游戏人数 1～4人

对应周边 GBA专用通信对战线



全新类型的《索尼克》游戏，采用了乱斗型的对战方式来演绎全新的索尼克世界。玩家要操纵索尼克、阴影等多名角色，在全3D的场景中使用各种特技与对手进行战斗。原创的宝石机器人艾米尔是游戏的核心人物，玩家要通过战斗获得各种能力卡片，当艾米尔装备上这些卡片以后就能够获得相应的能力，从而变得更强。游戏的画面相当出色，各个场景都采用了《勇者斗恶龙Ⅶ》式的3D形式来表现，而且可以自由旋转视角进行观察，非常具有立体感。



售价 4980日元

希纳莫角色 就在这里哟

シナモロール ここにいるよ

推荐度 5

开发厂商	Imagineer	发售日期	2003年12月5日
游戏类型	PUZ	容量 32M	游戏人数 1人

对应周边 无



游戏的主角希纳蒙是一支可爱的白色小狗，是著名的玩具厂商SANRIO今年重点推出的人气角色，在初中和高中女生族群中非常受欢迎，成为仅次于Kitty猫的大人气角色。本游戏的主要内容是活动拼图，基本的拼图形式是大家非常熟悉的，所谓活动拼图指的是拼图的图片并不是精致的画面，而是一段动画。这样的形式在无形中增加了游戏的难度，不过本作的拼图可以选择2×2和8×8两种难度，无论是大人小孩都能够找到合适的难度。



售价 4800日元

扭蛋斗士！神龙装备2 龙·凤

ガチャステ!ダイナデバイス2 ドラゴン・フェニックス

推荐度 6

开发厂商	Rochet Company	发售日期	2003年12月5日
游戏类型	RPG	容量 32M	游戏人数 1～2人

对应周边 GBA专用通信对战线



结合了《口袋妖怪》、《徽章机器人》和《洛克人EXE》等多个成功系列要素的对战性RPG游戏，基本系统和前作有着翻天覆地的变化。游戏的地图画面变成了地点选择式界面，省去了地图移动部分，将玩家的注意力完全放到战斗上来；而战斗系统则变成了《洛克人EXE》式的3×3战斗区域对战形势，在细节上略有不同；而游戏主体的扭蛋机器人仍然采用和前作一样的自由组装系统，玩家可以组合出完全属于自己的扭蛋斗士。游戏画面水准一般。



售价 4800日元

海底总动员

ファインディング・ニモ

推荐度 6

开发厂商	ユークス	发售日期	2003年12月6日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1人

对应周边 密码记忆



以迪士尼的动画大片《海底总动员》为主题开发的多平台游戏终于也在GBA上登场了。虽然GBA的机能无法完全再现出电影的感觉，也无法达到家用机平台游戏的水准，但是那在海中畅游的感觉还是蛮到位的。游戏的主要流程就是控制尼莫等角色躲避怪鱼、海胆等障碍物，然后不断前进。家用机平台上的一些设定经过了简化也被保留了下来，如果玩过其他版本的游戏，相信会觉得很亲切。在每一关之间还会有一些迷你游戏供玩家调节心情。



售价 4800日元

鬼太郎 危机一发！妖怪列岛

ゲゲゲの鬼太郎 危机一发！妖怪列岛

推荐度 **7**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2003年12月11日
游戏类型	A·RPG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	无		



《ゲゲゲの鬼太郎》是日本著名的妖怪题材漫画，而且它在日本动画界也拥有很高的地位。GBA版游戏采用了A·RPG的形式，玩家要扮演鬼太郎，在8大关卡中消灭那些为害人间的妖怪。当通过最终关以后，还会出现隐藏的关卡。游戏忠实地再现了原作中鬼太郎的各种必杀技，而且还会出现一些GBA版专用的原创必杀技。游戏的收集要素也颇为丰富，光是妖怪图鉴就足够让人兴奋了。GBA版收录了从未在其他媒体上出现过的鬼太郎和眼球老爸诞生的秘话，如果是FANS就绝对不能错过。



售价 4980日元

CROKET！3 格拉纽王国之谜

コロッケ！3 グラニュー王国の谜

推荐度 **7**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2003年12月11日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边	GBA专用通信对战线		



《CROKET！》又推出了新作品，虽然基本上和前两作区别不大，但是厂商还是为它加入了一些全新的要素。在游戏中，原创的角色和原创的必杀技自然能够给玩家带来一种新的感觉，而新增的时间流逝系统也使得游戏的变化更加丰富，不致产生单调的感觉。而多人协作模式在本作中也得到了强化，游戏终于实现了4人对战，不仅可以进行单人比赛，还可以进行2对2的组队战。就连故事模式也可以通过联机与朋友一起进行奋斗。新增了修行模式。



售价 4980日元

洛克人EXE4 锦标赛 蓝月·红日

ロックマンエグゼ4 トーナメント ブルームーン・レッドサン

推荐度 **9**

开发厂商	CAPCOM	发售日期	2003年12月11日
游戏类型	A·RPG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信对战线		



GBA上少数能够成功的完全原创的RPG作品"《洛克人EXE》系列"的最新作。虽然乍一看和前几作没有区别，但是实际上本作还是存在着不少改进之处的。除去画面风格的细微调整外，游戏还引入了不少全新的系统。魂之共鸣、完全同步和暗黑芯片等要素赋予了熟悉的系统以全新的演绎方式，而游戏初期大量的全新芯片则让老玩家感到眼前一亮。从3代开始出现的两种版本区别在本作中体现更加明显，不同版本的剧情、敌人甚至环境都会有巨大的不同。



售价 各4800日元

魔卡少女樱 樱花卡片迷你游戏！

カードキャプターさくら さくらカードDEミニゲーム!

推荐度 **6**

开发厂商	TDK CORE	发售日期	2003年12月12日
游戏类型	ETC	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边	无		



以CLAMP的著名少女漫画《魔卡少女樱》为主题进行开发的迷你游戏合集，以动画《樱花卡片篇》的故事为主线发展情节，在当中插入了21种不同的迷你游戏。将各个段落的故事完成以后，可以得到该段落故事的樱花卡片，在全游戏中一共有39张这样的卡片。而根据玩家在各段落迷你游戏中的成绩，还能够获得一些著名场面的图片，种类也超过了200种。完成的关卡可以在标题画面里面直接选择，自由挑战。游戏还提供了简单的绘图软件供玩家涂鸦。



售价 4800日元

闪光护士物语 泼辣护士育成游戏

ピカピカナース物語 はつらつナース育成ゲーム

推荐度 5

开发厂商	TDK CORE	发售日期	2003年12月12日		
游戏类型	SLG	容量	32M	游戏人数	1人
对应周边	无				



白衣天使是纯洁、善良的象征，而这款游戏就是专门为那些憧憬着成为护士的女孩子们预备的。玩家要扮演一名见习护士，进行为期两年的实习。在这两年内，医院的儿科和妇产科会有50名可爱的孩子或者婴儿住院，玩家要充分发挥女生的母性本能才能将游戏进行下去。当孩子出院时，玩家能够收到家长寄来的感谢信，成就感绝对非同一般。除了模拟护士工作活以外，诸如恋爱、考试等事件情节也非常丰富，游戏的结局也有12种之多，有反复游戏的乐趣。



售价 4800日元

金色的卡修！！ 咆哮吧！友情的电击

金色のガッシュベル！！ うなれ！友情の电击

推荐度 7

开发厂商	BANPRESTO	发售日期	2003年12月12日		
游戏类型	ACT	容量	64M	游戏人数	1～2人
对应周边	GBA专用通信对战线				



《金色的卡修》是一部风格比较特殊的漫画，讲述了用魔书指挥魔子进行战斗的人们的故事。游戏采用了对战游戏的基本形式，不过并没有搓招等复杂的系统，更加接近KONAMI在GBA上推出的《烈火之炎》等多部漫画改编的乱斗型动作游戏。魔子是负责攻击的角色，而操纵魔书的人则是被攻击的对象，玩家需要在指挥魔子进攻的同时躲开对方的魔子对己方的进攻。游戏的画面不错，使用必杀技时也会出现特写，是标准的漫画改编游戏。



售价 4800日元

牧场物语 矿石镇的同伴们 女生版

牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち for ガール

推荐度 8

开发厂商	Marvelous	发售日期	2003年12月12日		
游戏类型	SLG	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	GBA专用通信对战线、NGC-GBA专用通信线				



本作是今年年初发售的GBA版《牧场物语 矿石镇的同伴们》的资料片，以女性为主角，加入了一些女性主角独有的系统。原始版本中关于牧场生活的要素完全得到了保留，因为主角是女性，所以亲手制作料理、道具以及换装等系统的出现也成为了理所当然的事情。作为女性，主角的另外一个重要任务就是和镇上的5名男孩子谈恋爱，用自制的料理和道具展开爱的攻势，最后成就好事。虽然是女生版，但是游戏的乐趣不减反增，相信FANS是不会错过的。



售价 4800日元

超级大金刚

スーパードンキーコング

推荐度 8

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2003年12月12日		
游戏类型	ACT	容量	64M	游戏人数	1～2人
对应周边	GBA专用通信对战线				



任天堂又一款经典动作游戏的回归！游戏是SFC版的移植强化版，在原作的基础上加入了一些新的秘道，游戏的乐趣也因此比原来更上一层楼。在冒险模式中完成的关卡都可以在挑战模式下自由选择，可以用来挑战高分纪录。满足了特定条件以后，还会出现原创的英雄模式，玩家要操纵迪迪独自完成整个关卡，而且当中不会出现Check Point，难度颇高。在这些基本模式之外，游戏还收录了垂钓和热舞两种迷你游戏，让玩家可以调节心情。



售价 4800日元

附录 日版游戏最强年鉴 Vol.4 目录索引

本索引阅读方法提示：索引按照本刊的游戏中文译名拼音音序排列，（如译名中有数字、序号或者英文字母在拼音音序的基础上再以其顺序优先排列）左侧为游戏的中文译名，右侧为游戏所在的页码。没有中文译名或者译名首字为英文字母或数字的游戏被安排在索引的最前面。

Battle × Battle 巨大鱼传说	176	极上拉力 SP	170
BOBOBOOBO・BOOBOBO 认真地！！？真拳胜负	172	绝体绝命危险老爷子 史上最强的赔礼	176
CROKET！2 黑暗邦克和邦女王	168	口袋妖怪弹珠台 红宝石・蓝宝石	171
CROKET！3 格拉纽王国之谜	182	洛克人 EXE4 锦标赛 蓝月・红日	182
F-ZERO 神鹰传说	180	洛克人 EXE 战斗芯片锦标赛	173
L.O.D. 豪翔传 崩界轮舞曲	177	力量职棒口袋版 6	180
ORIENTAL BLUE 青之天外	177	牧场物语 矿石镇的同伴们 女生版	183
SD 高达 G 世纪 ADVANCE	179	魔卡少女樱 樱花卡片迷你游戏！	182
阿拉丁	171	马里奥和路易 RPG	179
超级大金刚	173	米老鼠和米妮鼠的魔法大冒险 2	169
超级街霸方块 II TURBO	175	米老鼠和唐老鸭的魔法大冒险 3	179
超级机器人大战 D	173	美人鱼之韵 活力之舞	176
超级马里奥 ADVANCE4	168	明日之丈 火红地燃烧吧！	180
传说的斯塔菲 2	174	名侦探柯南 被狙击的侦探	171
仓鼠俱乐部 4 希格奇大脱走	169	魔侦探洛基 诸神的黄昏 幻想之迷宫	177
仓鼠乐园 纯洁之心	167	扭蛋斗士！神龙装备 2 龙・凤	181
动物之岛的小玩偶	173	闪光护士物语 泼辣护士育成游戏	183
大众软件系列 动物园管理员	177	闪灵二人组 邪眼封印！	174
大众软件系列 上海	178	史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团	178
对战王	172	桑丽奥纯真乐园 全明星	178
古惑狼 ADVANCE2 滚滚催眠大疯狂！？	180	索尼克弹珠台 聚会篇	168
光明之魂 2	170	索尼克 战斗	181
鬼太郎 危机一发！妖怪列岛	182	时尚公主 3	173
鬼武者 战略版	170	我们的太阳	168
海底总动员	181	希纳莫角色 就在这里哟	181
哈里・波特 奎第奇世界杯	178	新约 圣剑传说	174
幻想魔传最游记 反逆的斗神太子	172	驭龙少年 World D Break	169
幻想传说	172	与小狗一起 爱情物语	171
火影忍者 NARUTO 木之叶战记	175	炸弹人 JETTERS 游戏集锦	176
八佑卫门	167	真・女神转生 II	175
机动佐德兽 机兽的战士休	169	真・女神转生 恶魔混血儿 解谜行动	170
解谜超人 挑战海佬的谜题	179	真・女神转生 恶魔混血儿 冰之书・炎之书	174
金色的卡修！！咆哮吧！友情的电击	183	侦探学园 Q 名侦探就是你！	175

在《掌机王》里，人人都是……

掌门人

年前最后一辑《掌机王》终于搞定了！掌机王LIKY和众位参与制作的小编都长出了一口气。这次《掌机王》第七辑发动了编辑部内的众多小编，除LIKY外共计有纱迦、沙罗、邪魔天使、阿修罗、胜负师、泰坦、猫太、GOUKI8名小编投入制作中。有这么多小编参与制作，质量是无庸置疑的。下一辑将会在年后与大家见面，到时候不见不散！

《掌机王》专用信箱：pocket@ucg.com.cn

掌机迷的趣事

我的朋友任仔，憨厚、温和，学习成绩部内第一，班里第二。高一时，在我的强烈引诱之下，任仔开始看《游戏机实用技术》，不久便痴迷其中，不能自拔。而后又在我的强烈引诱之下，任仔开始看《掌机王》，不久便扛回一台GBA。从此，任仔就开始了他的游戏生涯。（音乐响起，一阵风吹过，树叶飘落，满地白菜帮子。）

话说有一天，我在专心致志地研究攻略，一只讨厌的苍蝇在我面前飞来飞去，当时暴怒的我顺手抄起一个家伙砸向停在桌上的那只苍蝇。一下没死，两下跑了，三下——画面定格，苍蝇趴在窗台上，我摆好拍的姿势，任仔两支手搂住我，嘴巴张大，眼神惊恐无比。我用力挣扎，任仔拼命搂住我不让我打苍蝇，还大喊："兄弟，快跑啊，快呀！"苍蝇像是得到了信号似的，一扭身就飞了。我哭笑不得，既然你都叫它兄弟了，我还怎样。于是我放下了手中的家伙，坐下继续研究攻略。这时任仔轻拍了拍我的肩膀，眼中有一种晶莹的液体在抖动，他指着我拿来拍苍蝇的家伙说："大……哥……那是俺的GBA啊！"我倒。

从此以后，任仔便把GBA看作比自己性命还要宝贵的东西，宁可自己被乱棍打死，也要保护GBA不受伤害。

致姬碧爱的一封情书

姬碧爱，我们的相识是在2002年一个夏天的午后，当我第一眼看见你时，第一次有了心跳的感觉。

从此以后，我的生活中多了一笔鲜艳的色彩。下雨天阴暗的小屋，车上漫长的旅途，或是午休学校的某个角落里，总能看到我们亲密的样子。我舍弃了节假日与朋友的聚会，我推辞了早就说好的篮球比赛。这一切都是为了陪你度过那快乐而又短暂的时光。

我曾经为了追求完美，用大量周边来美化你，可是在美化之后，我才意识到：我掩盖了你原本真实可爱的一面。也许清新、自然，才符合你单纯的性格。

还记得期末考试前那段短暂而又漫长的分离吗？没有你在身边的我，显得那么孤独。我发奋努力了一个月，终于又见到了你。那种感觉，不身临其境的人是无法感觉到的。

我要永远珍惜你、爱护你，因为我们会每天在一起。

谨以此文献给所有喜爱GBA的人。

北京 沈博千

许振：LIKY你好！我在《掌机王》第六辑看见明年任天堂又要出GBA2是否属实？就因为这条消息，吓得我连本来想买的SP也没买，就怕买了又出新的，我受不了。不知GBA2什么时候出，你们有最新消息吗？在此谢谢你，默默支持你。

GBA2是肯定要出的，不过什么时候出、叫什么名字还没确定，你大可不必如此杞人忧天。现在GBA软件阵容已经相当强盛了，此时不买更待何时！总之一句话，早买早玩。不然新主机层出不穷，永远也不会有尽头。

上海 天天：本人是一名真·油炒饭，作为一个掌机玩家，贵刊的《掌机王》自然全部入手，特喜欢。也无数次来信参与，但每次你们都没有答复我（555……）。切入正题，《掌机王》第六辑的专题很多，也很满意。其中的有关世嘉掌机GG的介绍狂喜欢（期待下半篇），难道以后每一期都会做一些中古掌机的介绍，如GP32、NOMAD、G&W等等？我认为有必要让每一个掌机玩家了解掌机的历程，LIKY考虑一下吧。

掌机玩家了解一下掌机历史当然必要了，不过其实历史上的掌机并不多。GP32、GG、G&W已经介绍过了，甚至连GAME.COM这种稀罕掌机也介绍过了，而NOMAD这种玩MD卡带的游戏机几句话就可以提过去，其实所剩已经无几了。

武汉 彭少辉：偶曾经在三天三夜的外交奋斗下，借来了朋友的GBA，在GBA传递到偶手上的那一刻，朋友语重心长地嘱咐："爱护我的GBA，要像爱护我的女朋友一样。"偶以为他的女朋友可以共享，于是毫无顾忌地玩了一个假期，当我再把GBA还给他手中的那一刻，他却以我毁了他女朋友的容为由不再打算借我GBA，苦啊！自从那天接过GBA后，我就不自觉地有了朋友嘱咐的那种感情，正如广告中那位亲吻自己PS2的男主人公一样，让我发现原来感情可以不分有机物和无机物。SO，我渴望拥有一台GBA，渴望在某年某月的"互动信箱"里榜上有名。

《游戏机实用技术》每期都会送出若干台GBA，多多支持"互动信箱"也不失为广大在贫困线上挣扎的玩家的致富捷径。请大家多多支持"互动信箱"。^_^

乌鲁木齐 鞠伟：我对本期的《逆转裁判2》的近40页法庭记录不满意，虽然这也是阳光兄的血汗，但读者（像我）就会直接翻过这几页，毕竟"《逆转裁判》系列"在我们中国玩家心目中还只是无人不知，但没人在玩。据我所知，在我们这里的近几家电玩店中打听，有7家都没有《逆转裁判2》的卡，有1家说以前进过，但由于没有人买，所以就再没进了。我的意思是，像这样实用性不佳的文章就不要刊登了，你们也应该对中国游戏有所了解，不要冷热门游戏都千篇一律。

近40页的法庭记录确实略微有些冗长，但这不是游戏的错。其实《逆转裁判2》是一个相当不错的游戏，可惜对语言要求太高。如果有中文版的话，大家就能领略到游戏的独特魅力了。不过话也说回来，因为语言障碍而被中国玩家忽视的游戏并不止《逆转裁判》一个，如果所有的游戏都是中文的话，那么会有很多不起眼的游戏摇身一变，成为中国玩家的最爱呢！

吾师猴子

昨日，我在课间休息时阅读UCG，由于入迷过度，未发现危险的逼近。突然间，一个黑影笼罩了UCG。瞬间，一个戴着假劳力士的大手抽走了书。我抬头看见侯老师（25岁，单身，物理老师，人送外号"物理猴"），2～3秒的恐惧之后是2～3秒的死寂，再过了2～3秒后我抽出纸开始写检查。刚要下笔时却听见猴SIR说："你也看UCG？几年了？告诉你，我从1999年就开始买了，元老吧！10月A已经出了？我还没买咧！你有什么主机？我可是四有新人，了不起吧！刚通关了《光明之魂2》，现在僧侣二周目艰难进行中。还有……"在一段连珠炮似的说话后，2～3秒的震惊，2～3秒的思索，内心的喜悦终于浮现在我脸上，我紧紧握住有假劳力士的大手，深深地三鞠躬。

从此以后，我常出没于动物园里的"猴山"，为猴子打理家务（单身汉，没办法），物理成绩也由倒数第7名飙升至前5名。虽然艰苦，但任劳任怨，毫无怨言。有人用游戏找到了爱人，但现在我用游戏提高了成绩，成为令父母喜忧参半的第一人。现在我可以大呼："游戏再也不耽误学习了！"

纱迦及众位小编：

你们好！

今天去书摊买书，老板笑嘻嘻地对我说《掌机王》来了。我笑呵呵地递上钱，接过书一翻，看到纱迦迷上了《牧场物语》，欢迎同好者来信切磋。我玩《牧场物语》快半年了（其实是4个多月），同时也寄去了一封拍脑袋想出来的漫画，但我没有什么过人的技艺，只是想和纱迦说说我玩《牧场物语》的一些经历和感受。

在四月底的一天我去买游戏，老板说《牧场物语》来了。由于对它还不是很了解，于是有点无动于衷。随着那场众所周知的非典来临，我们半封校了，每天晚上5点到7点给2个小时活动时间，因为拿不到别的游戏，只能先玩《牧场物语》，谁知一发而不可收拾。5月12日我们全封校了，我的课余时间全都交给了它。我寝室里的人也整天喊着要我养牛。刚开始玩的时候有点不开窍，第一年才挣了几千块，而且养死了一头牛。每当我看到母亲给我送来各种我爱吃的东西时，我总下决心再不玩了，但总是放不开手。再加上非典期间学校管得松，课又减了，于是乎，《牧场物语》和GBA在那段时间没停过手。随着6月18日解禁日子的到来，我干的第一件事情就是把GBA送回家。但是一切都晚了，我期末考试惨败。借此也希望纱迦呼吁一下，千万不要因为玩游戏而耽误了学习。放假了，身心疲惫的我回到家，但GBA再也没碰过，再加上已经和护士结婚了，也没什么动力了，而老妈也迷上了GBA上的赛车游戏。到8月初老板告诉我，《牧场物语》出中文版了，我就拿回家试试，于是我又把大量时间交给了它。这次有经验了，第一年就挣了40多万，而且房子全改完了，现在GBA上都一直插着这盘卡。开学了，但我不会重蹈覆辙了。学生么，当然是应该以学习为主了。

最后祝《掌机王》越办越好！

刘甜甜

看得出来这封信是你的真情告白，希望不会有人重蹈你的覆辙。《牧场物语》的魅力是无庸置疑的，12月12日出的女生版记得要玩哟！

忠实FANS 狂龙：我是一位掌机王的忠实FAN（不敢说超级，怕被人扁），写这封信的目的很简单，是要告诉你们一件关系到贵刊切身利益的大事。而我又不敢确定这本书是否真的侵权，所以特交给你们进行处理。这本书的名字叫《掌机王国》其中的“国”字印得特别小，而且很不清楚。离得远的话，几乎看不到这个字。还以为是改版过的《掌机王》呢！因此我个人认为这对消费者有一定的误导倾向。

这本书是由“中国新闻出盘社”出版发行！不要以为我打错字了，确实是“中国新闻出盘社”。我只记得好象有个“中国新闻出版社”并没有什么“中国新闻出盘社”。也许是我才疏学浅，不知道有这样一个出版社吧。呵呵！-______-

这本书印刷质量极差，书中有好多错别字，印刷字体和图象不清楚，墨迹不饱满，用的印刷纸粗糙无光泽，书上好象没有任何联系方式，也许是我没看到吧。我把此书的封面扫描到了网上给你们发过去，以上只是我对此书的个人看法，至于是否侵权或对消费者造成误导倾向，还有待各位去查证。我这里有此书的实体，如想要实体进行参考可通过信箱和我联系。同时我衷心希望《掌机王》和《游戏机实用技术》越办越好，小编福如东海，寿比南山，越张越像帅GG。MM小编越来越漂亮，身材越来越好。老编红光满面，寿与天齐！（话外：唧唧歪歪没完了！踩他！）救命……



在此严正声明，《掌机王国》与《掌机王》没有任何关系，请大家购买时认准“掌机王”商标和大懒的独家画风。

交流空间

一眨眼又过了两个月了。由于升学或毕业等原因，一些“交流空间”老朋友的地址发生了变化。请大家在和以前“交流空间”的朋友联系时注意一下通信地址是否为校址，如果是校址的话很有可能已经发生了变化。如果通信地址有变化的朋友可以再次来信参加“交流空间”。

姓名：黄哲翰　人称：生活
性别：男　年龄：18
拥有的掌机：橙色 GBA　喜欢的游戏类型：A·RPG、RPG、ACT
喜欢的游戏：“《洛克人》系列”
通信地址：广东省南澳县后宅镇中兴路头2号楼楼下敌人稻草人学生屋赖泽锋转收　邮编：515900
想说的话：希望能和游戏高手过招！

姓名：李济润　人称：雪条
性别：男　年龄：18
拥有的掌机：黑色 GBA　喜欢的游戏类型：ACT、RPG、A·RPG
喜欢的游戏：“《口袋妖怪》系列”、“《游戏王》系列”
通信地址：广东省南澳县后宅镇中兴路头2号楼楼下敌人稻草人学生屋赖泽锋转收　邮编：515900
想说的话：喜欢“《游戏王》系列”的朋友给我来信吧！

姓名：黄晓虹　昵称：ENA
性别：女　年龄：18
拥有掌机：粉红色 GBA　喜欢的游戏类型：ACT
喜欢的游戏：“《恶魔城》系列”
通信地址：广东省南澳县后宅镇中兴路头2号楼楼下敌人稻草人学生屋赖泽锋转收　邮编：515900
想说的话：请大家多多指教！

姓名：蔡晓燕　昵称：帕茵
性别：女　年龄：18
拥有掌机：粉红色 GBA　喜欢的游戏类型：A·RPG
喜欢的游戏：“《光明之魂》系列”
通信地址：广东省南澳县后宅镇中兴路头2号楼楼下敌人稻草人学生屋赖泽锋转收　邮编：515900
想说的话：请大家多多指教！

姓名：高亚文　绰号：弟弟
性别：男　生日：1986年5月23日
身高：170cm　性格：超级外向型
拥有掌机：GBA、PSone、FC、PC
喜欢的游戏类型：《恶魔城》、《三国志》、《黄金太阳》、《机战》
通信地址：天津市河北区第十四中学高三8班高亚文收　邮编：300241
信条：物质决定意识

姓名：陆啸　性别：男
年龄：17　昵称：NEO
拥有掌机：GBA SP（黑）　Email：haihui16@yahoo.com.cn
最喜欢的掌机游戏：《黄金太阳》、“《恶魔城》系列”、《KOF EX2》、《星之卡比》、《新约圣剑传说》
想说的话：游戏生涯何时了？结束尚可早。相信大家和我的感受一样，游戏是永无止境的！朋友，来信吧！让我们共同打造游戏空间！

姓名：丁沛　年龄：18
性别：男　Email：patriotding@tom.com
QQ：241862951　拥有掌机：GBA（银）、GBA SP（蓝）
拥有游戏：《WE6》、《恶魔城》、《TOR GEAR RALLY》
通信地址：郑州市澎青医学高等专科学院临床医学（2）班　邮编：450064
想说的话：感谢任天堂，感谢《掌机王》！

姓名：官磊　别名：希罗游零
性别：和 LIKY 一样　拥有掌机：GBA BLACK
喜欢的掌机游戏：《机战》、《恶魔城》、《黄金太阳》、《火焰纹章》、《洛克人》
爱好：听音乐、画漫画、看动漫、玩游戏、买UCG和《掌机王》
想说的话：玩游戏时我像触电，玩不到游戏时我需要充电，如果没有游戏我会断电！
通讯地址：广东省韶关市广东北江中学高一（13）班　邮编：512026

姓名：梁丁　性别：男
年龄：17　拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》　邮编：710004
通信地址：陕西省西安市新城区西五兴盛里3号楼梁丁收
想说的话：本人可在八个小时内通关《黄金太阳2》，自称宗师，有谁不服尽管来信。愿与所有喜欢《黄金太阳》的人结为好友，来信必复！

姓名：欧晓明　年龄：20岁
性别：男　拥有掌机：GBA（蓝透）
最喜欢的游戏：“《黄金太阳》系列”、“《机战》系列”、“《恶魔城》系列”、“《火纹》系列”
通信地址：广东省广州市增城西城路西一巷16号
邮编：511300
想说的话：喜欢游戏的朋友来找我吧！来信必复！

姓名：MINI　性别：GIRL
生日：1982.10.30　星座：天蝎座
居住地：上海浦东　拥有掌机：GBA SP（蓝）
喜欢的游戏：《瓦里奥制造》、《口袋妖怪》、《星之卡比》、《火腿太郎》、《马里奥》
想说的话：女玩家玩游戏一样会很棒哦！

姓名：唯一　性别：女
年龄：18
拥有机型：PS2、GBA SP、GBA（透明蓝）
喜欢的掌机游戏：《银河战士》、《风之克罗诺亚》、《恶魔城》、《魂斗罗》、《死亡弹珠台》、《瓦里奥制造》
通信地址：大连市中山区葵英街教育一巷41-1-4-2号 邮编：116013
想对大家说的话：本人只对RPG、ACT感兴趣，愿能和天下志同道合的玩家交朋友，越多越好，多多益善嘛！来信必回！

姓名：任飞　游戏名：ROAKAM
年龄：16　生日：1987.10.25
拥有掌机：GB、GBC、GBA、GBA SP
拥有的掌机游戏：《黄金太阳》、《索尼克》、《J联盟胜利11人足球》
通信地址：山东省泰安市泰山区泰前黄金巷2号楼2单元222号 邮编：271000

姓名：郭俊超　性别：男
年龄：17　拥有掌机：GB、GBC、GBA
最喜爱的游戏：《恶魔城》、《游戏王》、《瓦里奥》、《火纹》
通信地址：浙江省诸暨市湄池中学高二4班 邮编：311814

姓名：潘登　年龄：14
性别：男　拥有掌机：GBA SP（橙色）
喜爱游戏："《口袋妖怪》系列"、《牧场物语》
想说的话：如果喜欢《口袋妖怪》就与我交友。
通信地址：北京市海淀区中关村8701信箱 邮编：100080

姓名：冯奇　性别：男
年龄：22　拥有掌机：GBA SP
Email：fa119@126.com　QQ：80901506
通信地址：广西桂平市消防中队 邮编：537200
最喜欢的游戏：全部
想对大家说的话：我很菜的，是朋友的话就帮忙吧！

姓名：冰河の永恒　性别：男
年龄：20　信箱：square-vs-enix@163.com
拥有的掌机：GBA（蓝透）、GBASP（翡翠蓝）
最喜欢的游戏：《圣剑传说》、"《传说》"系列、"《恶魔城》"系列

姓名：陈加哲　外号：陈天一
年龄：16　性别：男
拥有掌机：GBA、GBA SP（银色）　QQ：102560521
最喜欢的游戏：《足球2002》、《光明之魂》、《恶魔城》、《口袋妖怪》
通信地址：浙江省永嘉县桥头镇朱涂中学初三4班
想说的话：随着年龄的增长，《掌机王》成为了我娱乐中不可缺少的一部分，我希望能交到更多的玩家朋友，同时我也希望你能成为我的朋友。

姓名：蔡勤亭　外号：乞丐的盛宴
年龄：23　性别：BOY
拥有掌机：GBC（蓝透）、GBA（蓝透）、GBA SP（黑）
QQ：102560521
最喜欢的游戏：《指环王 双塔》、《恶魔城》等

姓名：郭爱民　昵称：菲尼克斯
年龄：18　性别：男
QQ：168036643　电话：13919215968
地址：西北师大248# 邮编：730070
拥有掌机：GBA（紫）、GBC
最喜爱的游戏：《黄金太阳》、《皇骑》、《火焰纹章》、《恶魔城》……
想说的话：游戏不是一个人的精彩，希望与你联机！

姓名：胡春刚　性别：男
笔名：胡人制造の死神　英文名：Death made in HU
年龄：16　身高：180cm
地址：黑龙江省哈尔滨市工大实验中学高一七班 邮编：150036
Email:death_chungang@hotmail.com
现有机型：GBC、PSone、PC
喜欢的游戏：《恶魔城》、《洛克人》、《机战》
想说的话：本人想成立S.G.T. 组织，汇聚天下志同道合的玩家，与我志向相同的玩家给我写信或发Email。谢谢！

姓名：BB　性别：女孩子
年龄：20　拥有掌机：GBA、GBA SP
QQ：153347993　邮编：510370
通信地址：广州市芳村区倚翠一横巷31号
最喜欢的游戏：所有画面好看的RPG
想对大家说的话：我想找一个不嫌我笨的朋友，能教我玩游戏。

姓名：施羽　性别：女
QQ：82897785　Email:smalllion86@sina.com.cn
拥有掌机：GB、GBA　最爱：《火纹》、《口袋》
通信地址：哈尔滨市香坊区公滨路德强中学高中部一年八班 邮编：150036
想对大家说的话：愿与大家联络。

姓名：傅力　性别：男
笔名：傲风＊残雪＊狐　年龄：16
拥有掌机：GBA SP（黑）
喜欢游戏：《新约圣剑传说》、《烈火之剑》、《晓月》
通信地址：杭州市萧山区城厢街道韩家弄26号601室　邮编：311200
想对大家说的话：我希望和所有的掌机朋友一起捧着GBA走过风风雨雨，欲和我交朋友的人快给我写信吧！

姓名：杨阳　ID：GBSM、大本羊
性别：男　年龄：16
拥有的掌机：GBA SP（银白）　QQ：12897091
最喜欢的GBA游戏：《WEA》、《瓦里奥制造》、《高级战争》、《逆转裁判》……
想说的话：为GB而MAD……祝《掌机王》越办越好。

姓名：郭爱民　昵称：菲尼克斯
年龄：18　性别：男
QQ：168036643　电话：13919215968
地址：西北师大248#　730070
电邮：phoenix2212001@yahoo.com.cn
拥有掌机：GBA（紫）、GBC
最喜爱的游戏：《黄金太阳》、《皇骑》、《火焰纹章》、《恶魔城》……
想说的话：游戏不是一个人的精彩，希望与你联机！

姓名：王梦卢　性别：一直都是BOY
年龄：17　拥有掌机：GBC、GBA（白）
QQ：240592393　邮编：300050
最喜欢的掌机游戏："《恶魔城》系列"、"《机战》系列"、《银河战士》、《口袋战士》
想说的话：我是个菜鸟，至今还找不到一款自己最擅长的游戏，但我却无比热爱GAME，不管将来会发生什么！

姓名：王光远　性别：男
年龄：18　拥有掌机：GBA
拥有游戏："《黄金太阳》系列"、《鬼武者战略版》、"《机战》系列"……
最想说的话：GF拿起掌机要往下摔（威胁）："要它还是要我？""当、当然是要你（掌机）……"
QQ：191030501　Email:8633168a_zqb@21cn.net
通信地址：广东省广宁县南街镇环城北路12-203　邮编：526300

姓名：鞠伟　性别：男
年龄：17
拥有掌机：GBA SP（黑）、GBP（蓝透）
最喜爱的游戏：《我们的太阳》、《机战》、《马里奥赛车》
通信地址：乌鲁木齐市第8中学高三7班
邮编：830000
想说的话：同是天涯游戏人，相逢何必曾相识。来信必复！

姓名：snake　年龄：22
性别：男　拥有的掌机：GBA（银色）
QQ：21573869
Email:snake_0082@163.com
最喜欢的掌机游戏：《机战》系列、《恶魔城》系列、《牧场物语》、《潜龙谍影》（尚未发售）
通信地址：厦门市思明区马墓巷8号601室
邮编：361005
想说的话：喜欢游戏的朋友们，都可以来找我，让我们一起享受游戏的乐趣吧！

姓名：童少军　性别：热血男孩
年龄：18
拥有掌机：GBC黄、GBA紫
QQ：241437834
Email：tztsj@126.com
喜爱的GAME：《街头霸王ZERO3》、"《恶魔城》系列"、"《游戏王》系列"、"《机战》系列"
通信地址：浙江台州市临海台州中学60号信箱
邮编：317000
I WANT TO SAY：我爱游戏，亦爱生活，并且喜欢有节制地玩游戏，故乐于有规律的过生活。

姓名：高健　年龄：18
性别：当然是男生了　笔名：HALO
QQ：12335881
掌机颜色：黑色
拥有的掌机：GB（卖掉了）、GBP（丢了）、GBC（让老哥抢了）、GBA（卖了）、GBASP（现存）
最喜欢的游戏："《黄金太阳》系列"、"《机战》系列"、"《恶魔城》系列"、"《马里奥》系列"、《口袋妖怪》、《塞尔达》、《我们的太阳》、《新约圣剑传说》、《牧场物语》、《实况足球》、《星之卡比》等等等等
Email：HALO01@TOM.COM
通信地址：河北省石家庄市十八中学高三（1）班
邮编：050000
要说的话就是，只要是掌机迷，不论男女老幼，我都大小通吃。当然，如果是女生更好（嘻嘻）

姓名：朱宇　性别：BOY
－拥有掌机：银色SP
QQ：20255017（死人大少）
拥有卡带：《FFTA》、《恶魔城》、《牧场物语》、《卡比》、《WEA》、《新约圣剑》、《KOFEX2》
通信地址：吉林省长春市宽平大路4号 22号信箱
邮编：130012
最喜欢的游戏：《黄金太阳》、《恶魔城》、《卡比》、《牧场物语》、《WEA》、《KOF》
想对大家说的话：我的《恶魔城》很强，而且不是一般的强，希望大家来切磋。

文：杰斯汀

这是一个畅所欲谈的栏目，无论是游戏点评还是玩友故事，只要是与掌机有关的，我们都欢迎，在这里尽情展现你的文采吧。

掌机王自由谈

《ADVANCE WARS 2》与兵法



本学期开了不少军事理论课，学习过程中痴迷万分，可到头来仅仅知道理论，缺少实践，在好友介绍下购入《ADVANCE WARS 2》，小试身手，原本对模拟战争不抱太大希望，可却大有收获，就在此畅谈一番，用理论结合实际讲讲此作与兵法吧。

模拟战争这个东东，毕竟是个游戏，再怎么好也是虚的，更何况本系列一直是掌机一派，更让人为此作64M的容量不屑。但本作乃是极为出色之作，让人玩起来总想到兵法。呵呵，小侃一通。

1. 知己知彼，百战不殆

对部队不了解还想打胜仗？没门，将与卒都要知根知底，先看看Co的能力，什么样的部队有利、有特效、有何POWER。再把部队清点一下，从MV到索敌视野、武器、弹药、油料一概熟记。特别咱是学后勤的，油料、弹药、供给可是咱专业，不可不知也。您就说了，我这点谁都知道，是废话。甭说了，听我继续讲。知道那些还不行，还要根据特点动动脑，灵活运用。比如补给车，本来是运个人加个油装个弹而已，可是它装甲较结实（当然相对而言，比重坦克差，可比小车小炮好多了），拿这个玩意塞各交通要道，在敌人中等火力下牵制几天没问题。WARROOM第一战我用这个家伙屡建奇功；高射炮对空没得说，可我看网上介绍说不太实用，不然，轰小兵是家常便饭。对装甲部队在有利地形加上先制攻击的情况下，也能收拾半数的部队。不再多讲，总之，这些部队只要你想了解，再来个创新，什么招数、什么作用都尽情发挥。

2. 机动灵活，兵贵神速

占领呀，就是没个时间限制你也得快呀。弄个300点，加个S级，又可以满足一下，多有成就感。又可以买地图和指挥官，多实惠。因此，要快。在以"一单位到达敌本部"的任务中，部队给了不少，可多半是远程火力和装甲战车，机动又差，还不敢往前线拉。还有几个炮台，特烦。本人把索敌任务交给步兵车，一往直前，后方以火箭炮扫障碍，并将此部队留在大炮台射程内，只剩一个时就轰不死，以此牵制敌人火力。然后派运兵车载上步兵前进，步兵利用下车的机会还可以多走一格，别小看这一格，S级与A级就差这一格了。用运兵车把一个步兵放在敌人HQ上时，"VITORY！"就这么精确。如果稳扎稳打，破了炮台再扫障碍也行，但是损失较大，速度太慢，有机动大法，何乐而不为呢？干吗跟钱过不去？跟高评价过不去？您说是不是这个理！



3. "不战而屈人之兵"与"间接路线战略"

"用兵绝境——不战而屈人之兵！"英国的利德尔哈特用《孙子兵法》中的这一句话来阐述"间接战略"的观点。不战我还怎么打仗？难不成劝降？任天堂可不给咱机会，因此就得用"间接路线战略"，能不打就不打，用间接手段，少战多胜。

任务19，左侧仅有一条窄路（只容一个单位）连接敌我，而且距敌较近，敌城市、工厂集中于此，易守难攻。我方右下角上侧面海，一个半岛较为接近，有一工厂和机场无人占，这一战网上的攻略“以守为攻，待机而动”，有点慢且打得苦，敌人源源不断……我们间接迎敌，先用高机动的运输机带步兵先占半岛的机场，后占工厂（关键顺序），再造两架运输机搭载步兵两人，直飞敌巢，此时敌人防空炮台还在钱夹子里放着呢，处于货币形态。而敌人会从狭路大举进攻，我们用几个小运兵车扛着，顶3个回合不愁。然后那运输机中有一机可立即停于敌人一工厂上，放下步兵，以攻击直升机支援，只攻打敌工厂中的单位，消灭后用运输机压制下工厂，把敌人“扼杀在摇篮中”。3个步兵挑个血多的搞定敌本部——胜利，“S级”。我是空军，当然深知其利。用这种方法，尽量少战，不必多劳，只用空军，区区几次小战则胜，间接方案，一举成功。



4. 寻找战机，逆转而胜

形势是发展变化的，有时在逆境中也能求生存，甚至逆转，尤其是“SUPER POWER”这一条。在一战苦守战役中，缺钱又少粮，用“POWER”弄点MONEY，或加强防御……在VS和WARROOM模式中用此类特技逆转形势的例子太多了。我与室友大战，几个HP为1或2的士兵冲到敌巢内部，室友的大军快要全歼我主力了。的确，步兵成不了大气候，就是把两个步兵合流在一起HP仅3，他随便一个部队一下就轰了，而且合流之后不能再行动了，就算能动，HP3的步兵要占领7个回合，我军骨头都没了，可我就逆转了！“凭什么？你又不是成步堂君！”呵，别忘了，星星之火，可以燎原。我用SAM的SUPER POWER，士兵HP不管多少(只要不是0，废话)，一回合占领。哈！大逆转！



您又说了，这是敌人太大意，一不小心让我钻了空子，对！这就叫战机，“昔之善战者，先为不可胜，以待敌之可胜，不可胜在己，可胜在敌……”(《孙子兵法·形篇》)，敌人的疏忽就是胜利之机，待敌之可胜，利用其失误一举击溃，何况这是我们计划中的事，用主力吸引其注意力，并且在一旁故意对两个小兵装作惋惜、痛恨、置之不理，加之他一见形势大好，想立刻实现“共产主义”，根本不把我放在眼里，被眼前的胜利冲昏了头脑，败之必然。更致命的，他知己不知彼（连我写的第一条都不看），更不知SAM的SUPER POWER乃何用。本来可以知道，可他ENGLISH实在太差，又讨厌学英语，才看不懂Co的介绍，晕！同志们哪，要当好军事家、指挥官，想打胜仗，打好大战争，一定要好好学英语！我们的口号是：玩《超级大战争2》和《龙珠Z 悟空的遗产2》可以在游戏中过四级，这就叫“玩过四级”……（广告）

后记：设计与兵法

玩了好久，忽觉游戏设计中蕴含兵法之妙，此妙如同“石头、剪刀、布”一样，相生相克。“骑兵克步兵，步兵克枪兵，枪兵克骑兵”，这是古罗马战争游戏中的法则。《超级大战争2》中，飞机对坦克有效，但还有防空制它呢呢，而坦克打防空效果巨强……兵力相制约，几十种兵种设定就把“陆海空天”包括四维作战全面一体，平衡性极好。《兵法百言》中说：“我可以此制人，即思人亦可以此制我，而设一防；我可以此防人之制，人即可以此防我之制，而增设一破人之防……”相生相克更为深奥。兵法，无穷也。不足五千字，流传两千年的《孙子兵法》仍然如此广博，无尽也！我要好好学，更好好好玩呀！

《超级大战争2》——军事家的摇篮！

文：雪原の狩人 罗剑锋

GBA上的翘楚之作

《马里奥和路易 超级明星传说》

也许是工作太忙的原因，也许是年龄增大的原因，也许是最近游戏淡季的原因，也许是……总之我给自己找了很多的理由——因为我有很长一段时间没有玩游戏了。曾经花了八百多元买的橙色GBA一直安静地躺在抽屉里，曾经奉为至宝的橙色NGC也被锁在了柜子中，《游戏机实用技术》还是照常买的，但里面介绍的众多精彩游戏却没有一个令我产生想玩的念头，有时候我甚至怀疑我真的已经戒掉了近二十年来形成的游戏瘾。

又是一个偶然的机会，我遇到了这款《马里奥和路易 超级明星传说》，一见之下凭直觉就喜欢上了，尘封已久的GBA再度被我捧在了掌心，一有空闲时间就拿出来玩。经过二十多个小时的快乐奋斗后终于爆机，放松一下紧张的手指和腕关节，揉揉过于疑神而干涩的眼睛，欣赏着优美的结局动画，我发现我那颗对游戏的热爱之心没有消失，它仍然执著地在我的胸腔中跳动。

本作是“《超级马里奥RPG》系列”的第三部作品，系列的第一作是任天堂与SQUARE合作在超任上制作的，采用的是类似《财宝猎人G》的CG技术，第二作美版名《PAPER MARIO》，在N64上以“纸片”造型的独特风格引人注目（像是前一阵PS2上的《半熟英雄对3D》）。而现在的第三作则以128M超大容量在GBA上登场，揉合了前两部作品的精髓（画面风格、角色造型就很像《PAPER MARIO》的纸片感觉），从各个方面来看都是GBA上RPG的翘楚之作。以本人看来，本作有三大注目点。



一. 搞笑的情节

在马里奥的众多作品之中存在感第一薄弱的角色也许并不是碧奇公主，虽然在每个游戏中都基本看不到她的芳影，只有在最后才能见到一小面，但毕竟她每部作品都有登场，而且她也是马里奥冒险的原动力，这个头衔也许应该给马里奥的兄弟——瘦高的路易更合适。一般在马里奥出去冒险的时候他似乎总是在家里做后勤保障工作（笑），出现的机会比碧奇还要少，《耀西岛》中就被绑票，GB“《马里奥》系列”、N64《马里奥64》、NGC《阳光马里奥》中更是根本没有露面。由于马里奥大名鼎鼎，而路易的知名度远不如兄长，游戏中他也就变成了一大活宝，许多笑料都因他而起。游戏刚开场他就是在做洗衣服的家务事，碧奇公主被抢走声音后他本来是单纯为马里奥送行，却万般不情愿地被库巴强迫参与了冒险，真是个倒霉的家伙。游戏中遇到的大多数敌人、甚至是朋友都不知道路易的名字，只好称他为“绿家伙”、“绿先生”，经常不受接见，这种兄弟待遇反差强烈的尴尬场面经常让人发笑（只是不知道路易心中是怎么想的，他也应该不甘心生活在马







里奥的身影之下吧，不过总是感觉他要比兄长差一些）。

除了活宝路易，碧奇这个“万年被绑架女”也成了搞笑的对象，只要一离开马里奥兄弟的视线就会被抓走，蘑菇王国的大臣还说这就是碧奇公主的特点（汗）。马里奥永远的对手库巴大王也是笑料爆点，在本作中的命运异常“凄惨”，精心研制的库巴飞船被击落后自己掉进了大炮里，救出来后又失去记忆，被一个狂妄自大的盗贼收为手下，傻乎乎地任人摆布。其他的还有豆豆国王子那出场必有的招牌全身闪光摆酷动作（其实是暴傻无比，呕啊），数百亿的蘑菇币只兑换100豆豆币后马里奥两人当即扑街，魔女库巴送来的投影仪居然是台GBA……捧腹之处比比皆是。游戏情节的发展完全是任天堂游戏历来的轻松愉快，没有什么拯救世界的沉重宿命感，让玩家时刻有种愉悦的心情。

二、丰富的动作与解谜要素

这其实是本作最大的玩点，也是众多玩家最着迷的地方。继承“《超级马里奥》系列”的传统，无论是战斗还是平常行动，动作要素都占了非常大的比重（不过它又确确实实是RPG，不能被划分成A·RPG）。

先说说战斗，可以像《MOTHER 1+2》一样进行先制攻击，战斗前就占领先手。战斗模式采用的是类似《最终幻想》的左右对峙的回合制形式，也是要选择指令战斗，但又不完全像正统的RPG，而是在其中加入了动作要素。在打击敌人的瞬间按攻击键可以增加攻击力，在敌人攻击时又可以掌握按键时间回避或者反击（其实这是1996年的一代就有的系统），使用A、B两键分别控制马里奥和路易更考验了玩家的反应能力，战斗时玩家时刻要崩紧神经，绝无冷场，现场气氛浓烈，没有其他RPG战斗时的单调乏味现象，个人感觉本作在这点上与ENIX在PS上的大作《女神侧身像》非常相似。战斗系统中的最独特之处就是兄弟合技了，两人相互配合齐心协力打击敌人（《FF Ⅷ》里的兄弟仁义?），其多套动作又非常之夸张搞笑。合技中又有按键组合的设定（这又很类似SQUARE在PS上的大作《异度装甲》），按得好可以打出漂亮的杀招，按的不好就会有狼狈的场面，攻击力可能还不如普通攻击。为了掌握合技，学会极意（即ADV），只有进行不断的战斗来磨练，这样玩家们就不会认为战斗是拖延游戏时间的累赘，反而对战斗有种期盼的心情，任天堂这招实在是高。

游戏在战斗之外平常行动时也与《女神侧身像》很相似，尤其讲究兄弟二人的配合，动作要求很高，与解谜紧密地联系在一起。除普通的跳跃外还有两人配合的旋转跳和高跳，传统的锤子用处更多，不仅能当做战斗武器还能够把马里奥砸成小矮人，把路易砸进地下，最夸张的是把路易砸进地缝里变成冲浪板（寒……），火与雷的能力可以点燃火炬或者充电，还能配合出火烤路易与电击马里奥（无限寒，不愧是史上最强的两个水管工）。迷宫大都不很复杂，而且还有贴心的地图设定，绝对不会有迷路的感觉。其精华所在是结合马里奥兄弟的动作设计出的大量谜题，充分考验玩家的动手动脑能力。最基本的就是兄弟俩的跳跃本领，《超级马里奥》系列经典的跳跃被发挥得淋漓尽致，任何时刻跳跃都是解谜的关键。由锤子产生的解谜比跳跃更复杂，把马里奥变小进入窄道打开关，把路易变成“土行孙”施展潜行大法，还能够钻进木桶里或者两人分头游戏，变化出更复杂的谜题。感觉这样的设计在RPG中相当少见，大部分RPG中的迷宫都只是怪物的巢穴，走迷宫好似下地狱般难过，而本作就把走迷宫变成了一种乐趣，更多的是用脑子思考而不是靠神经反应杀怪。









三．诸多形式各异的小游戏

RPG就是对人生的模拟，所以大部分RPG中都会加入一些富有生活情趣的小游戏，比如“《勇者斗恶龙》系列”中的赌场，《时空之旅》中的赛车，《宿命传说》中的抢石子，《最终幻想Ⅷ》里的卡片等等，这些小游戏虽然与主线无关，但能够起到调节游戏节奏的作用，使玩家可以在艰苦的旅程中得到适当的放松。本作在游戏的过程中也穿插了很多经典的MINI GAME，数量之多令人瞠目。虽然大部分都与《超级马里奥》系列没什么关系，但经过巧妙的设计后与游戏结合得很自然，并不让人觉得突兀造作。这些小游戏即使单独拿出来玩也是很有意思的，在王国边境接受跳绳考验，在蘑菇村玩游戏机，在骷髅海贼船中玩排列组合消木桶（其实就是GB游戏《耀西的饼干》的翻版），在山洞中乘坐矿车，在蜗牛一族居住地中玩弹球，给一位服装设计师染衣服，还有《超级马里奥》中最经典的“顶方块”，有要两人交替顶的随机方块，有两人轮流顶的接力方块等等。



不过小游戏好玩虽好玩，但数量确实是过多了点，一路玩下来也许会让人有种《瓦里奥制造》的感觉（汗），也算是一个小小的副作用吧。

除了以上的三大看点，游戏里还有很多细微的小地方令人感动，能够看到任天堂认真的制作态度。开篇时在库巴飞船上的行程完全就是游戏操作手册，后来马里奥兄弟获取各种新能力时也都会有详细的解说示范，不用担心学不会，对玩家真是体贴入微。角色肖像本是个不起眼之处，但任天堂偏偏就在这儿做出了彩，最初照相时摄像师警告你不要乱动方向键，其实这是在变相提醒，按键后可以照出诸多生动

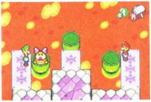


的“生活照”，比老老实实发呆的标准照要好多了。战斗时的敌人大都是老面孔：坏蘑菇、乌龟、苍蝇、刺壳等等，但我却意外地发现里面还有《马里奥医生》中的病毒，攻击方法也和原作一样，变成同色即可一击必杀。游戏里还出现了任天堂两个经典游戏的场景，一个是始祖版的《大金刚》，另一个是始祖版的《超级马里奥》，当看到这些熟悉的画面，想必老玩家心中都会泛起阵阵涟漪吧。另一怀旧之处是专门的“方块研究所”，里面收集有《超级马里奥》、《超级马里奥世界》、《超级马里奥64》、《PAPER MARIO》等游戏中方块的样品。不过老任也有疏忽之处，游戏中有一个很讨厌的缺点不得不提，那就是存盘时间太长，差不多要花费十多秒的时间，令人等待得失去耐心，怀疑是在玩PS光盘游戏（笑）。

任天堂出手必精品，《马里奥与路易RPG》再次印证了这一论断，也令我们更期待传说中的《MOTHER3》。回顾近一段时期的游戏风潮，FC时的几大著名ACT《洛克人》和《超级马里奥》都转型成了RPG，而且凭借多年积累的人气获得了不错的成绩，什么时候我们能看到另一动作经典游戏《魂斗罗》得RPG化呢？希望这真的不是一个梦……







文: NW旅团·白井功名

大家来找碴
——《晓月圆舞曲》无责任乱谈

《晓月》发售到现在也有一段时间了，不论是杂志还是网络上，都已经对它作了十分详细的研究，几乎可以说是挖掘尽了其研究的所有剩余价值。不过我这次的研究，却是从另外一个角度来的，目的无他，但求博君一笑尔。

剧情篇

1. 死不悔改的城主

让我们先来回忆一下《月下》的结尾，看看那两父子的对话。



DRACULA：ALUCARD，告诉我，丽莎在死前说了什么吗?

ALUCARD：母亲说，不要憎恨人类，如果人类真的是那么不可饶恕，就让他们自取灭亡。还有……她永远爱你……

DRACULA：是吗?丽莎，我，做错了吗?

看了这个各位有何感想?很显然，在老伯爵的话中，我们明显地看出他的悔意。至少，他对于当时自己的所作所为是有那么点思考的。

再来看看本作的剧情前传设定：1999年，尤利乌斯一行打败了复活的DRACULA伯爵，并且把恶魔城封印在了日食之中。也就是说，老伯爵至少在遇见阿鲁卡多之后又复活了一次。真是死不悔改啊。(《月下》的故事发生在1796年，按照一百年一次的规矩，老伯爵可能在19世纪末也复活过一次……)

从《月下》最后的对话中可以看出，老伯爵并不是那么不开通的人啊。但是又为什么会再做“复活→意图统治世界→被打倒继而被封印”的傻事呢?也许可以这样理解：老伯爵在1796年被阿鲁卡多打败后萌生退意，决定从此不再干消灭人类的蠢事，但是由于在1999年被人召唤而复活（具体被谁已不可考），复活之后碍于面子只好开始继续统治世界的野心，但是最终被尤利乌斯封印。(其中略去N万字）由此猜测看来，晓月里的那个伯爵也满身不由已的嘛。(^-^)

2. 史无前例的复活方式

被人召唤了N次，终于在这次的《晓月》里，老伯爵的复活方式变成了附身。用这种方式复活对于老伯爵来讲真是史无前例了。游戏设定中给出的理由看来十分充分——1999年，尤利乌斯已经把伯爵的肉身消灭了。看得出来，这个设定还是蛮经得起推敲的。苍真一开始并不怕水，而且还很会游泳(在这里我想汗一个贝尔蒙特家族，怎么就没几个会游泳的呢……)由此可见他一开始不是吸血鬼。后来吸收了伯爵的力量后，苍真的身体才开始发生变化。比如尤利乌斯那些退魔器都对他起得了作用。还有那扇只认吸血鬼的门也为他开启。由此可见，老伯爵的复活是从附身→占据身体的。如果不是阿鲁卡多的帮忙，估计苍真就会立刻变为老伯爵了。

再来看看那位格拉汉姆先生。作为一个普通人，何来伯爵之力?所以我猜测他应该也是老伯爵的一个分身。如果他不是具有伯爵之力的分身，就很难解释为何会瞬移+火球的经典招数，而且，要是普通人也能得到伯爵之力，那老伯爵可能一年就能复活一次了。(这样，我们就能多几款《恶魔城》玩了^-^）最后苍真打败了他，并且吸收了暗黑的力量，所以才会变回伯爵。如果赢的是格拉汉姆，估计他也会成为伯爵。

有没有搞错啊，老伯，会这么厉害的复活方式干吗不早点用啊?老是要别人召唤才能复活，真是太不利索了。而且附身还能换个更加年轻的身体啊。

嗯嗯，恶搞就此打住吧，继续继续。

3. 阿鲁卡多的疑问

本作的有角幻也就是阿鲁卡多的证据就不用我再列举了吧?这里只是想就一些剧情的疑点发表点看法。

首先当然就是父子相认的问题。一直很奇怪，复活后的老伯爵一定也恢复了记忆吧?为什么不和阿鲁卡多相认呢?纵然是为了剧情的需要，给人点悬念，也不必对自己的儿子这么无情吧——

伯爵：儿子，我终于恢复记忆了！

阿鲁卡多：爸，你回来了啊。休息一下就去混沌吧，这里我会帮你罩着的。

——要我是编剧，一定会这样写台词的。(哎呀！谁用十字架丢我）从此看来，要不是两个不肯相认，要不就是老伯爵每复活一次就要失忆一次。要是是后者的话，倒是很好地解释了“1”中的疑问。(^-^)

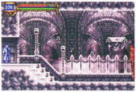
再来就是有关BAD ENDING的。BAD ENDING中，我们看到了变成吸血鬼的苍真在城主之间迎来了赴约而来的尤利乌斯。一切似乎很好接受，但是想一想，就发现一个疑问。苍真打败格拉汉姆后阿鲁卡多守在了哪里？就是城主之间！那他跑到哪里去了呢？以他的性格，是绝对不可能逃跑或者退缩的。所以，估计是他感觉到了苍真失败了，因此去找城门口的HAMMER买药去了——“喂，大回复药便宜点卖给我吧，我今时不同往日了，赚点钱也不容易。哎，你怎么这样啊，没有土之子的魂不给减价的啊，喂……”（哎呀，这次用斧头丢我吗？）……而在这个时候，苍真和尤利乌斯就展开了激烈的战斗。（= =b）

怪物篇

对几个比较有趣的怪物谈谈自己的看法。

13、33号怪物。

从图鉴中的介绍看来，这两个都是1999年潜入恶魔城的士兵，也就是尤利乌斯的战友。可以说是冤魂吧……但是慢着，再看看他们的装备，怎么都是刀啊？哪个年头，也该有点现代化的对吸血鬼武器吧？比如檀木锥子机枪、大蒜喷雾器、十字光线照射器之类的吧？（^－^）连这些基本装备都没有，也难怪会成为恶魔城里的冤魂了。



16号怪物

赛壬，传说中用歌声让水手们纷纷跳海的女妖。不知为何在恶魔城中变成了飞空的妖怪……它的魂十分有意思，苍真会用音符攻击。不过从发出的声音看来，苍真唱歌可真是不怎么样啊。

36号怪物

土之子，日本传说中常见的一种动物。很多人都以为它是蛇的一种，并且对它的存在坚信不疑。图鉴中的说明就是“由来须苍真于2035年证明存在的幻之蛇”。但是其实并不是这样，回忆一下就知道了，土之子最初的发现者应该是《机器猫》里的大胖刚田武……不知是KONAMI有意还是无心，反正我觉得这个蛮好玩的。

37号怪物

柏尔塞福涅，古希腊神话中冥王的妻子。对于这个妖怪我不想说太多，倒是它的魂实在是太可爱了，居然是个吸尘器，真是符合女佣的身份啊。

41号怪物



怎么看都像是《爱丽丝漫游仙境》中那只兔子，能力也是停止时间，后期有了那个魔导器才能K掉它。等等这些，这不是《JOJO》里面的时间停止和反时间停止吗？而且这次的时间停止后会出现和JOJO一样的反白，真的是恶搞到家了。

80号怪物



拔曼陀罗草的骷髅。曼陀罗据称在长成人形后，被拔出的时候会发出刺耳的绝叫，听者必死。但是整棵的人形曼陀罗可以卖到高价。所以有不少人都用狗去拔它（具体可参考椎名高志的《GS美神》和《哈里·波特》第二部）。本作里它算是蛮形象的。

82号怪物

飞空鱼。据说存在于美国的未知生物。《JOJO》第六部有详细的资料，不过不是叫SKY FISH，而是叫RODS。样子几乎和《JOJO》里一样，不知这次是巧合还是有意……

74号怪物

牛鬼。如果说上面一个飞空鱼还存在巧合的话，那这个就是纯粹的恶搞了。它的魂，不论是样子还是攻击方式，都和《JOJO》里的白金之星一样啊，就是速度没那个快。甚至发拳时的オラオラ都一样……唉，不谈了不谈了。

104号怪物

终极卫兵。魂的样子不用说的吧，整个一个“AT FIELD”，能挡住一切攻击，倒也不负AT FIELD之名，又是恶搞……



好啦好啦，就扯到这里吧。其实本次的《晓月》中有趣的地方还多得很，比如拔不出来的石中剑（因为不是国王？），怎么也想不出如何放置三年的牛奶（奶酪？），等等。我写此文的目的一开始就说了，不过博君一笑耳。大家大可不必那么认真，当作是消遣就可以了，只是希望不会引来太多人的追杀……

文: 雨中行

《口袋》情结



《口袋妖怪》(以下简称《口袋》)这款游戏，我想就不用我做太多的介绍了吧，估计大家比我还熟悉(笑)。试问一下，全世界的《口袋》FANS究竟有多少?恐怕这将是一个谁也无法完成的统计工作吧。这一点单从日本《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》四百多万套的销量就能觑出一二。很荣幸，我也能成为这个庞大的FANS“组织”中的一员，从第一次的“嫌弃”到现在的“难舍”，在这5年的时间里(本人从1999年才开始玩《口袋》)，我与《口袋》结下了深深的感情。

接触：第一次真正的看到GB上的《口袋》是在5年前，时隔虽久，但历历在目。1999年的某天，我的一个死党购入一台厚GB外加一张《口袋 红绿》的合卡。其实在这之前，我早就想感受一下《口袋》了，一来是因为动画的影响(《口袋》的动画真的很精典，到现在我还在看呢，尤其那个皮卡丘真的是太可爱了)，二呢则是各大杂志对该款游戏的高度评价了。但无奈袋中无钞，只有流口水的份。死党的这次购机行动，正中了我的下怀，不顾一切抢来开机先(汗)，进入游戏，立马感到不适，日文好多(废话!)，还好文字不通对我影响不大，我的第六感较强(也就是猜啦)，照样继续游戏。但由于《口袋》有别于其它RPG的玩法，使我有些无从下手，并慢慢产生怨言:“招式只有4个太少”，“出招还要PP限制”，“怎么只有一只口袋妖怪”(第一次玩是不知道怎么抓妖怪的，就算知道也不知道哪个是精灵球)……第一次的短时间接触就在我的怨言下结束了，大概不会超过一小时的时间吧，现在看来，那时的我真是菜。



尝试：距离“接触”差不多一年的时间吧，自己购入了一台GBC(乐啊)，玩了几款精品游戏之后，发现没有什么游戏值得再玩了，突然想起了《红绿》，权衡再三之后，还是决定将其购回(本想买《金银》的，但JS要价太高)。可能是中文版的缘故吧，这次进行游戏时就没有“接触”时的那么多怨言了，那时的问题现在也都迎刃而解，游戏进展得很快，没多久就通关了。可以这样说，《红》是少有的几款我自己钻研的游戏之一(主要是因为没有攻略啦)，对于这个游戏我有着一种特殊的感情，对于游戏中的细节我也是记忆犹新(特别是那些卡住我的关卡)。“月亮山”上要用闪光才能通过的黑暗山洞，最初是不知道要抓10只精灵去换“闪光”技的，结果我就是在黑暗的情况下硬闯了N次(汗);买水给看守才让你通过的情节，这个地方难了我最久，这种算得上是联想解谜了吧，由守卫的话想到买水，任天堂到底是强，藏在最初的会馆，为了得到这最后一个徽章，我可是实行了一次地毯式的搜索才找到的啊，结果最后发现就在最开始的地方，而且馆主还是火箭队的首领……不过，虽说《红》我玩得比较“精”，但还是只停留在通关方面，并没有真正地理解到游戏的内涵——抓宠，这一点不得不说有点憾憾。因此，这个阶段我将其定义为“尝试”。

中毒：真正的中毒是在玩完《红》之后开始玩《金》之时，一上手就感觉到了一种与《红》全然不同的东西：彩色的(又在废话)，然后游戏要我输入时间、姓名等，照着输入进行游戏后，发现这个世界和《红》有着非常大的区别：地图改了，主角变了，妖怪多了，系统换了……

并且时间在这一作中体现出了巨大的作用：有白天黑夜之分，有星期之分，特定的要妖怪要在特定的时间抓，蛋要带着过一段时间才会出生……虽说这款游戏不是我玩得最精的一作，但可以保证是我玩得最久的一作！曾经因为一个秘技而让我重玩的事是常有的。第一次重玩因为三神兽被我干掉了；第二次重玩是因为发现了单机复制的方法；第三次重玩是因为单机复制可以让我拥有前三只妖怪……也就是在这款游戏中我才玩出了《口袋》的精髓！



这一点，一方面是杂志的功劳，正是因为杂志的攻略才让我知道了要抓妖怪，另一方面是身边多了一个玩《口袋》的朋友，“人多力量大”这话一点也不假，两个人共同努力共同钻研的情形现在还深记脑海：为了生小妖怪，而不停地在相同的地方抓性别不同的妖怪；为了得到游乐中心的妖怪，而不断地虐待四天王来赚钱买代币；为了一只可能出现的妖怪，而不停地在草地中徘徊；为了使要高亲密度才能进化的妖怪进化，而不断地小心练级……那时两人的惟一遗憾就是为什么要买中文版的卡带，联机不能啊（痛哭）！这就直接导致了我们凑不齐全图鉴。如果没记错的话，那时我见到的妖怪数是240只左右，而抓到的是230只左右吧，我认为这是单机抓妖怪的极限了（可能数字上有点出入，这个还真有点忘了）。个人认为，《金》是“《口袋》系列”到目前为止最为经典的一作，就是后来出现的《红蓝宝石》在系统上相对都要逊色一些。

GBA的出现是理所当然的事，而在GBA上出现《口袋》更是理顺成章的了。如果说要问我买GBA最直接的目的是什么，最大的一点就是她了——《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》！2002年11月21日，是所有口袋迷的节日，《红蓝宝石》如期发售，我也有幸在第一时间玩到。虽说能在第一时间玩到，但也带有一些遗憾。因为升学的原因与玩游戏的同伴分离了，本以为在大学里会找到更多的玩友，结果本校玩《口袋》的一个都没发现，我又回到独自一人奋战的年代了，真是惨啊。不过在大学中，由于上网的缘因，使得自己对《口袋》更加了解了。在这里，要特别的感谢口袋妖怪网（www.pmgba.com）和PM525(www.pm525.com)两个《口袋妖怪》专题网站对我的帮助，让我了解许多原本不知道的东西，如：第一次看到了《金银》的全图鉴，知道了妖怪努力值的概念，还知道有“谜之船票”的道具等等……好了，扯得有些远了，来说说游戏。凭借GBA的机能，游戏是没得说了。这次游戏中的妖怪几乎全换过了，这也算是任天堂的一个尝试吧，最初玩的时候看着这些陌生的小精灵还真有些不习惯呢。游戏中的妖怪加入了“特性”这个概念，使得战斗更加具有战略性，我最喜欢的特性就是NO.12的“捡东西”啦（笑）。这次还加入了天气设定，这个设定和妖怪的特性可以算得上是息息相关的吧。对了，游戏中还可以打造一个自己的小天地喔，快乐地创建自己的秘密基地，还有……真的是太多了，我相信只要是玩过的朋友都会明白这作的经典之处的。感到可惜是，任天堂这次去掉了白天黑夜还有星期的设定，不知道为什么任天堂要这么做，也许是怕玩家感到雷同吧！

遗憾：要说玩《口袋》的遗憾之处，首推就是每一作的《口袋》中的妖怪我都没有抓齐过，这一点可以算是我玩《口袋》的最大遗憾，其实每一作《口袋》要抓齐所有妖怪都不是一件容易的事情。其次就是一些其它机种上的与《口袋》相关的游戏我没能玩到，比如N64上的，不知这次任天堂在中国发售的神游机会不会汉化这些《口袋》(一定要啊)。别的，就没有什么值得遗憾的地方了，认识《口袋》是我现在最大的幸运。

结束语：一时真不知该说不得什么才好，口袋妖怪？结束语？对于《口袋妖怪》我永远都不会结束！

怀旧玩家的礼物——《超级马里奥A4》

本人曾在《掌机王》第四辑的“自由谈”中推测GBA上的《马里奥A4》会是FC上的超经典《超级马里奥3》，没有想到仅仅几个月后它就真的现身在了GBA上。

本作品是FC时期最红火的游戏之一，其风光程度在我国不亚于第一代“采蘑菇”，许多骨灰级老玩家到今天还对此作津津乐道。如今出现在GBA上，与十多年前几乎判若两然，画面、音乐的强劲提升令它的魅力又增加了不少。

比起以前的《马里奥》作品，本作的变革可以说是非常大的，地图的设定自本作出现，让人可以鸟瞰这个奇妙的大陆，比起前作更加有了一种“世界感”。同时地图也给予玩家以更高的自由度，不再像以前那样必须按顺序闯关，玩家可以任意选择路线分支，不想打的关完全可以不打，这在当年众多线性清版型ACT游戏中可是一个创举，其影响相当深远。前作中的吃蘑菇变身的系统得到了极大的进化，不仅能够变大变小，还能够变身成松鼠、青蛙、飞熊等等（也许《超级马里奥3》直接影响了《瓦里奥》的变身系统，但不知道为什么在后来的《超级马里奥世界》（即《A2》）中变身却少了很多）。道具的数量大大增加，不但可以进入蘑菇屋或者翻扑克牌得到，而且可以自由存储总数达四九三十六个之多。除了变身用的道具外还有其他的道具，比如直接飞过关的P飞翼、地图上飘过关的白云、打碎障碍的锤子，而可以选关的笛子更是其中的极品（不知道现在还能有多少人能够凭记忆找齐游戏中的所有隐藏笛子）。这一系列新要素的加入使得《超级马里奥3》玩法上极为丰富多变，游戏起来绝无单调感。



但《超级马里奥3》真正吸引人的还是宫本大师灌注其中的游戏性，正是其最根本的动作元素塑造了这款ACT极品。马里奥跳跃时那种滑溜溜的感觉比一代更强烈了，必须仔细地用手指体会那种微妙的手感；配合设计巧妙的关卡、障碍、敌人和落脚点，掌握好节奏不停地跳啊跳，用充满技巧和美感的操作完成游戏后只能用“舒服”两个字来形容那种行云流水般的畅快感。



能在GBA上玩到这样高素质的《马里奥》作品的确是令人欣喜，同时让时下众多不知FC为何物的新生代玩家补补课也的确有必要，然而我作为一个任天堂的老玩家（从FC、SFC直至GC），在GBA上经历了从《A1》到《A4》这一连串《马里奥》的怀旧狂热之后，却不禁对老任的制作态度产生了一丝怀疑。玩过超任的老玩家都知道超任上有个容量为24M的《超级马里奥大全集》，GBA上的这四部“A系列”作品除《A3》移植的是《马里奥5 耀奇岛》外，其余都是从《大全集》中拆分出来的，画面等外在效果基本与超任版相同，只是加上了颇为流行的人语发音噱头。其实如果老任真的为我们这些任迷着想的话完全可以像超任时一样在GBA上也来个大全集，让我们在一盘卡里尽情领略《马里奥》的风采——分成好几部分别推出恐怕是迎合“骗钱”的需要吧！还别说，这一手真挺绝，包括笔者在内的许多FANS冲着多年积累的“马里奥情结”不得不乖乖掏钱买下。十多年前的元老级游戏现在还能为任天堂带来滚滚财源，相信任天堂的大BOSS们肯定心里乐开了花吧。

数一数看，超任版的《超级马里奥大全集》中只剩下始祖《超级马里奥》和《金牌马里奥》（即真正的《马里奥》第二代）还没有搬到GBA上了，难道几个月后的《A5》、《A6》又会请它们出山？这次的预言可千万不要再应验了，否则还真不如在超任上玩《大全集》玩得痛快，不但可以用舒适的超任手柄和大屏幕电视，同时还免了换卡的烦恼。

笔止于此一时无言，联系到最近《MOTHER1+2》的“完全”复刻，觉得对老任真的很有必要进行“再认识”了，只希望另一部复刻的《METROID ZERO MISSION》不要让我们失望。

2004年GBA日版游戏发售表

2003年即将终结，原先预计年内发售的大部分游戏都已经正常推出了，只留下了少量的作品继续保持跳票的状态。2004年虽然即将到来，但是由于日本公司的财政年度是从每年4月开始计算的，所以绝大多数明年要发售的游戏到目前为止并没有公布相关的情报，因此我们的发售表也只能进行缩减。这里先为大家放上已经公布了发售日或者从今年延期到明年的游戏，等到下一期《掌机王》推出的时候相信会有更多好游戏公布的！

预定发售日	中文译名	日文原名	发行公司	游戏类型
1月8日	指环王 国王归来	ロード・オブ・ザ・リング 王の归还	EA	RPG
1月23日	逆转裁判3	逆转裁判3	CAPCOM	AVG
1月23日	模拟人生	ザ・シムズ	EA	SLG
2月5日	游戏王 对战怪兽 专家版3	游戏王デュエルモンスターズ エキスパート3	KONAMI	卡片战斗
2月12日	莉莉葩王国 和莉莉莫妮在一起！	リリパット王国 リリモ二といっしょプ二!	SEGA	ETC
2月	007 所有或一无所有	007 エブリシング・オア・ナッシング	EA	FPS
2月	合金弹头 ADVANCE	メタルスラッグアドバンス	SNKPLAYMORE	STG
3月	ONE PIECE 冲锋棒球	ONE PIECE ゴーイングベースボール	BANDAI	SPG
3月	BOBOBOOBO・BOOBOBO	ボボボーボ・ボーボボ	HUDSON	RPG
	9极战士超融合	9极战士ギャグ融合		
4月	是与非SP	ZERO ONE SP	FUUKI	AVG

预定发售日	中文译名	日文原名	发行公司	游戏类型
春	口袋妖怪 火红	ポケットモンスター ファイアレッド	NINTENDO	RPG
春	口袋妖怪 叶绿	ポケットモンスター リーフグリーン	NINTENDO	RPG
春	游戏王 双六的骰子（暂名）	游戏王 双六のスゴロク（暂）	KONAMI	TAB
春	龙珠Z 舞空斗剧	ドラゴンボールZ 舞空斗剧	BANPRESTO	FTG
春	数码宝贝赛车	デジモンレーシング	BANDAI	RAC
春	加油吧！躲避球战士们	がんばれ！ドッジファイターズ	BANDAI	不详
春	魔兽使	モンスターサマナー	Artin	S・RPG
春	大众软件系列 围棋	みんなのソフトシリーズ 围棋	SUCCESS	TAB
春	大众软件系列 动作游戏	みんなのソフトシリーズ アクションゲーム	SUCCESS	ACT

预定发售日	中文译名	日文原名	发行公司	游戏类型
年内	马里奥高尔夫 GBA巡回赛	マリオゴルフ GBAツアー	NINTENDO	SPG
年内	银河战士 零点任务	メトロイド ゼロミッション	NINTENDO	ACT
年内	王国之心 记忆之链	キングダムハーツ チエインオブメモリーズ	SQUARE ENIX	A・RPG
年内	真・女神转生 恶魔混血儿	真・女神转生 デビルチルドレン	ATLUS	SLG
	救世主之枪	メシア・ライザー		
年内	DOWNTOWN热血物语EX	ダウンタウン热血物语EX	ATLUS	ACT

预定发售日	中文译名	日文原名	发行公司	游戏类型
未定	马里奥&大金刚（暂名）	マリオ&ドンキーコング（暂）	NINTENDO	ACT
未定	MOTHER3（暂名）	MOTHER 3（暂）	NINTENDO	RPG
未定	露娜之炎（暂名）	ルナ ブレイズ（暂）	NINTENDO	ETC
未定	Gameboy经典游戏长廊（暂名）	ゲームボーイギャラリー-4（暂）	NINTENDO	ACT
未定	Gameboy音乐（暂名）	ゲームボーイミュージック（暂）	NINTENDO	MUG
未定	钢之炼金术师	钢の炼金术师	BANDAI	不详
未定	扭蛋仔（暂译）	ガチャあぶ	HUDSON	ETC
未定	终结者3 机器的反叛	ターミネーター3 ライズ・オブ・マシンズ	ATARI	ACT
未定	昆虫博士 抓住了我的小虫子！	昆虫博士 ボクのムシをつかまえて!	J・WING	RPG



SP大换装
油漆
油漆!!
干嘛要买油漆？
嘿嘿……当然是厉害的东西！
神神秘秘的……
回家告訴你！
别急嘛。
到家啦，
快告訴我！
就是它！
SP？怎么了？和
油漆有什么关系？

编绘：广州陈杰


最近流行限定版嘛，不过我没那么多钱，所以我就打算自己涂啦。嘿嘿……
我厉害吧！
啊，真的?!?!
等我好消息吧！
工作室
工作室
半小时后……
哈哈……哈哈哈……
搞定啦!!


看，我涂了个夏……
让我看看！
碰！！
啊呀！！
哇哇……我的 SP 没啦！！
……



不哭……不哭……
带你去个好地方！
XX新机地
各式新款 SP 外壳发售
哇，太爽啦！
老板麻烦帮我换个壳。
十五分钟后……
有这几款外壳换的话就好了。
如果……
要是……
END

图书在版编目（CIP）数据

掌机王. 第7辑 / 游戏机实用技术杂志社编. —西宁：青海人民出版社，2003.12

ISBN 7-225-02512-0

Ⅰ. 掌… Ⅱ. 游… Ⅲ. 游戏卡—基本知识 Ⅳ. G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2003）第117132号

责任编辑：薛建华
王小剑



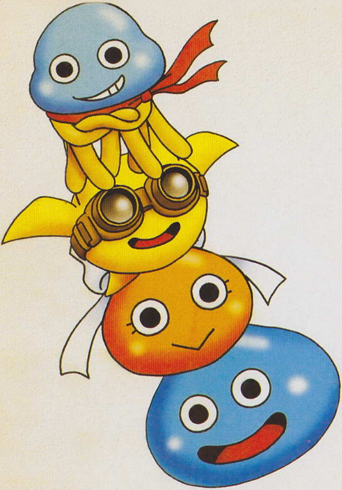
掌机王（第7辑）

游戏机实用技术杂志社 编

出　版 青海人民出版社（西宁市同仁路10号）
发　行：邮政编码 810001 电话 6143426（总编室）
发行部：（0971）6143516 6123221
印　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
经　销：新华书店
开　本：850mm × 1168mm 1/32
印　张：6.5
字　数：220千字
版　次：2003年12月第1版
印　次：2003年12月第1次印刷
印　数：1-2000
书　号：ISBN 7-225-02512-0/J · 365
定　价：16.00元

版权所有　翻印必究

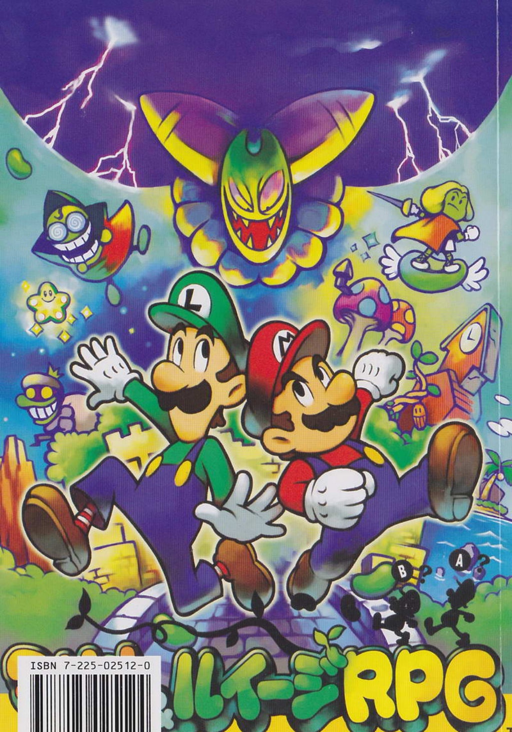
（书中如有缺页、错页及倒装请与工厂联系）



スライムもりもり
DRAGON QUEST
ドラゴンクエスト
衝撃のしっぽ団







ISBN 7-225-02512-0

9 787225 025124 >

ISBN 7-225-02512-0/J・365

定 价：16.00 元